

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№7
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ ПЕРВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Hitman: Blood Money

кофе в постель
или тостер в ванну?

Fallout 2

нет, мы не шутим

Guitar Hero

частные уроки r'n'r, sex & drugs

Киберспорт

WCG UA 2006, ESWC UA 2006,
ASUS Cup Spring 2006

Desperados 2

Соперование без наркоза

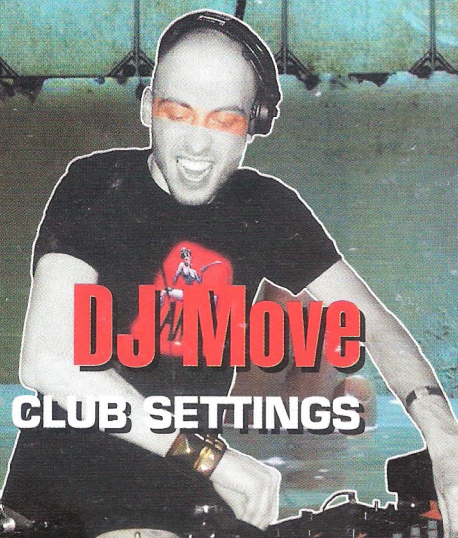
ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Ghost Recon: Advanced War-
fighter, Heroes of Might & Magic V,
Владыки астрала, GUN, Заез-
дые волки 2, Full Spectrum
Warrior: Ten Hammers, Казаки II:
Битва за Европу, Alliance: The Si-
lent War, Black Buccaneer,
Warhammer 40000: Dawn of
War - Dark Crusade, Ford Street
Racing, Onimusha: Dawn of Dre-
ams, Tarr Chronicles: Fade of
Ghosts, Marvel Ultimate Alliance,
Cryostasis: Sleep Of Reason, Ama-
но Йошитака, Первый Киевский
Аниме Фестиваль, горячие но-
винки прохладного лета - охлаж-
дение ПК, Kofin, Ministry, Green
Day, и конечно же - концерт
группы «Tatu» в Монголии!

ПОСТЕРЫ



Подписной индекс - 23852



FM30 MP3 МЕДІА ПЛЕЄР

Підтримує **MP3 JPG MPEG4**

Вбудована пам'ять до 2Гб • FM тюнер • Диктофон • До 60 годин відтворення



Під Владою Якості

Оптимум можливостей у міні-форматі



Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>

microlab

feel different

► PRO3

Система 2.1

Ідеально підходить для тих, хто
полюбляє комп'ютерні загри



► H-500

Система 5.1

Для тих, хто надає перевагу
повноцінним враженням
від перегляду кіно

► SOLO3

Система 2.0

Цінне придбання справжніх меломанів
і просто тих, хто полюбляє чистий звук



www.microlab.ua

офіційні дистриб'ютори microlab в Україні

K-Trade

www.k-trade.ua

|

MTI

www.mti.ua

INTRO

Кто-то там, наверху, очень любит футбол. Этим летом все складывается так, что НЕ смотреть чемпионат мира по футболу просто нельзя. И все бы хорошо, но что делать после того, как комментатор произнесет свое финальное: «И с таким разгромным счетом команда X закончила этот позорный матч – давайте дружно посмеемся над этими глупыми неудачниками. Гы-гы-гы!»?

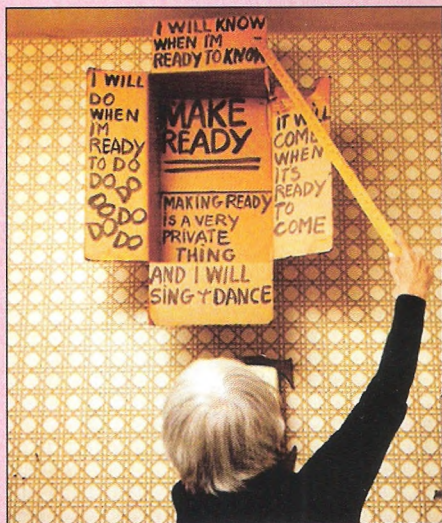
Игр этим летом, считай, не выходит. Ладно бы достойных, а то вообще никаких. Кроме Heroes V, которые слишком быстро вошли в локализации от «1С» и уже даже трижды пройдены.

Синоптики тоже не спешат нас радовать. Из дома без водолазного костюма не выйти. Заливает так, что я на месте всякой твари начинал бы срочно искать себе пару... что там еще дядька Ной рекомендовал? Хотя, как говорится, Ной, не Ной – слезами делу не поможешь. И что делать? сидишь дома!

Открываешь для себя свой дом буквально заново. Я, например, уже знаю, что на моих обоях в спальне изображено ровно восемь тысяч двести двадцать лепестков, двенадцать тысяч триста шестьдесят семь цветочков и пять пятнышек от кетчупа. А сколько таких чудных находок еще предстоит до конца этого занудного лета? А Макс вот недавно сделал открытие, что его плевок, после того как он выпивает банку пепси, летит в среднем на тридцать сантиметров дальше, чем плевок после банки кока-колы. Ну, то есть я хочу сказать – не теряем время, как-то развиваемся, познаем мир.

В общем, вы читайте этот номер, а я пока пойду поиграю в замечательную игру «Поймай муху на лету японскими палочками для еды за 32 часа».

by Olmer



Содержание

Абзац июля	4
Эхо планеты	
Музыкальное чтиво!	54
Пробег под каштанами – 2006	62
MegaGame	
Hitman: blood money, Olmer: паршивые деньги	6
Ура-ура-ура! На улице тактических шутеров праздник!	
Ghost Recon: Advanced Warfighter	10
Новый старый знакомый Desperados 2: Cooper's Revenge	14
Великие Древние	
Бессмертие после смерти, или Почти 10 лет воспоминаний. Fallout 2	18
Ждем-с!	
Alliance: The Silent War	
Большие планы маленькой компании	20
Чорный Браконеер – Black Buccaneer	22
Tarr Chronicles: Fade of Ghosts – игра, которая могла бы стать отличной книгой	24
Могучая куча Marvel: Ultimate Alliance спасает мир	26
Анабиоз: Сон Разума	30
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade	36
To play or not to play	
Guitar Hero: Let's Rock!	40
Ford Street Racing: все по понятиям!	42
Поэзия меча и сакуры Onimusha: Dawn of Dreams	44
Clubничка	
WCG UA 2006. Первые раздачи	46
Asus Spring Cup 2006	48
ESWC: едем во Францию!	50
DJ Move: PUNK на танцполе	52
Animania	
Великий Аmano: звучное имя в мире концепта	56
Первый Киевский фестиваль аниме	58
Железный Boom!	
Горячие новинки прохладного лета	60

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпили!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 7 (56), липень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор

О. Лішук, О. Гусленко
Літературний редактор
Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Белих (notna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 22.06.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні

«Новий друк».

Зам. №06-4440

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

АД ПУ Техніка

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 236-85-85 www.rodnet.com.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53,

Тел./факс: (044) 501-9355

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано

рекламні матеріали фірм-виробників

та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,

www.gamespot.com, www.gamesville.com,

www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

Delfics®

комп'ютери

Безмежні можливості в інформаційному просторі!

Кожен покупець акційного ПК Delfics® отримує у подарунок:

- Пульт дистанційного управління для вашого ПК - Logitech UltraX Media Remote.
- Гра на вибір на DVD.
- Фірмова футболка Delfics®.
- Знижка 5% на наступні покупки.

Модем
TV\FM-тюнер
Windows XP Home
Кард-рідер
Ліцензійний антивірус

ПК Delfics® DDS

- На базі двоядерного процесора Intel® Pentium® D 805 2.67 GHz
- Материнська плата Intel® 945P • Оперативна пам'ять DDR II 512 MB
- Графічний акселератор 256 MB/128 bit • Жорсткий диск 200 GB
- Оптичний привід з двошаровим записом DVD±RW • Модем внутрішній
- Кард-рідер на 15 видів карток • Акустична система 2.1 Logitech
- TV/FM-тюнер • Корпус KM Korea Pro 300 W
- Операційна система Windows XP Home Edition російська версія
- Клавіатура та оптична миша Logitech
- Антивірусна програма Dr.Web**

3999
ГРН.

**Пульт ДУ
у подарунок!**

Спеціальна пропозиція для покупців акційних ПК Delfics®!

TFT монітори: LG 1740PQ або Samsung 740BF + **1399 грн.** Акустика 5.1: Logitech S-500 + **160 грн.** Logitech x-530 + **275 грн.**
Комплекти бездротових клавіатур\мишей: Logitech cordless desktop + **90 грн.** Logitech ultrax desktop + **160 грн.**
Руль: Logitech Wingman Feedback + **210 грн.**

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: www.delfics.com

Повний асортимент продукції дивись у мережах:

«ГігаБайт» www.gb.ua

«Домотехніка» www.domotechnika.com

КИЇВ
вул. Червоноармійська, 72
(ТК "Олімпійський")
(044) 501-23-08
вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15, 279-86-43
пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23
пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88
вул. Тимошенка, 21
(044) 426-17-02, 426-14-31
вул. Декабристів, 9
(044) 562-66-99

Відділ оптових продажів
вул. Філатова 1/22
тел. 528-83-30, 501-60-42
ЖИТОМИР
Старий бульвар, 2
(в. Бердичівська, 26)
(0412) 42-16-16, 34-44-90
КИРОВОГРАД
вул. Преображенська, 3а
(0522) 35-17-67

КРЕМЕНЧУК
вул. Жовтнева, 37/18
(0536) 79-99-98, 79-13-66
СІМФЕРОПОЛЬ
вул. Гоголя, 15
(0652) 51-01-68, 51-01-67
ЧЕРНІГІВ
вул. Мстиславська, 33
(04622) 7-47-07

КИЇВ
пр. Перемоги, 45
(044) 456-21-67
вул. Р. Окіпної, 3
(044) 516-83-59, 517-49-13

ТЦ «Караван»
вул. Лугова, 9
(044) 206-42-24, 25, 26
пр. Маяковського, 17
(044) 545-25-94

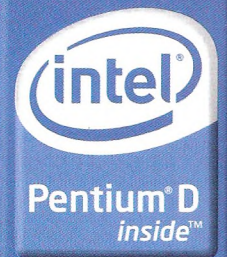
«METRO Cash & Carry Україна» www.metro.ua

* Подарунком вважається придбання товару за 1 гривню.
Термін дії акції з 1 по 31 липня 2006 року, або доки акційний товар є в наявності.
Акція дійсна у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт».

** Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входить монітор.

Гарантія на ПК Delfics® — 3 роки.
ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

ВИГАННИЙ КРЕДИТ!
Умови кредитування запитуйте у магазині.



Два ядра.
Роби більше.

Logitech Delfics - торговий знак ТОВ «Комп'юсервіс» та ТОВ «Комп'ю Трейд».
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Core, Intel Core logo, Intel Xeon, Intel Xeon logo, Intel SpeedStep, Intel SpeedStep logo, Intel Xeon, Intel Xeon logo, або зареєстровані торговельні знаки, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.



Heroes of Might & Magic V

Герои! Русские Герои VI!

Оптом и в розницу, на лицензионных CD и DVD от «1С»! Подходим к вашим любимым магазинам, смотрим, приобретаем, ставим, играем. Берем диск от этого номера журнала «Шпиль!», устанавливаем патч до версии 1.1, наслаждаемся жизнью, смотрим изменения в балансе. Даешь лучшую пошаговую стратегию в каждый дом и на каждый компьютер!

«Владыки астрала»

«Владыки астрала» – уникальная стратегическая карточная игра. Игроку в роли боевого мага предстоит сойтись лицом к лицу со множеством достойных противников – таких же магов, как и он сам. Огромный арсенал смертоносных заклинаний и толпы различных существ для призыва – вот инструменты победы. Боевая система игры проста и не требует предварительного освоения.

Лишь одолев всех соперников, можно получить право именоваться истинным Владыкой астрала.

GUN

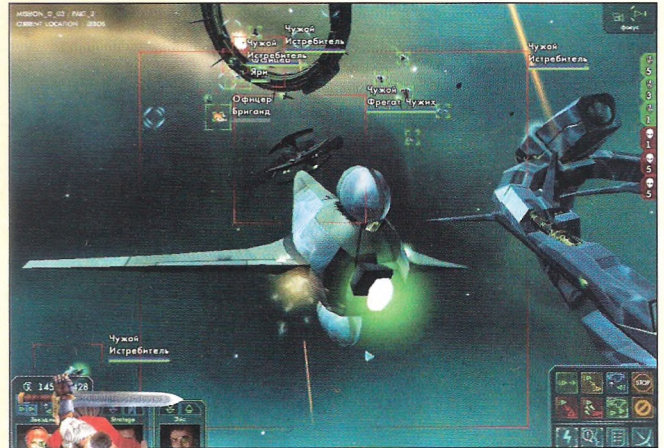
Игры-вестерны – явление чрезвычайно редкое. В этом увлекательном шутере, выполненном в лучших традициях ковбойских фильмов Голливу-



да, игрока ждут захватывающие приключения на Диком Западе – погони, перестрелки и зубодробительные потасовки. Оседлав своего верного коня, промчаться вихрем по пыльным прериям Америки, выследить своих врагов, накормить их свинцом и скакать дальше по сюжету. Только крутой парень с двумя пушками наперевес может задать жару всем бандитам Нового Света!

«Звездные волки 2»

Далекое будущее. Человечество воюет со злобными пришельцами. Имевшие фактическую власть трансгалактические корпорации, не выдержав военного натиска Империи, отступили к дальним рубежам освоенного космоса и жаждут вернуть себе былую власть и влияние. В мире установилось относительное спокойствие, периодически нарушаемое разрозненными группами пиратов. Но война – дело выгодное, и вскоре шаткое перемирие



нарушится, а это значит, что для прославленной команды «Звездных волков» вновь найдется непростая, но хорошо оплачиваемая работа в более чем 50 планетных системах.

«Звездные волки 2» – продолжение трехмерной космической стратегии в реальном времени с ролевыми элементами.

Новый корабль-база, управляемый двумя пилотами, а также новое поколение космических истребителей, созданных на основе технологий Чужих, новые персонажи и новые приключения.

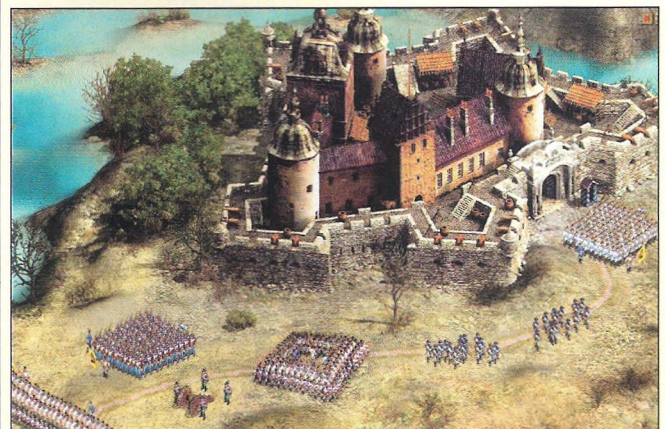
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Продолжение популярного тактического шутера Full Spectrum Warrior, органически про-

должащее боевые традиции оригинала. Безостановочный экшен, аккуратно разбавленный интеллектуальным тактическим планированием, превращает игру в нечто большее, чем обычная стрелялка. Обширный арсенал современного оружия, специальных устройств и военной техники, принятых на вооружение армиями мира уже интересен сам по себе, а испытать его в действии на подопытных виртуальных террористах – сущая прелесть.

Казак II: Битва за Европу

Первое официальное дополнение к известной украинской исторической стратегии. Время действия – та же эпоха наполеоновских войн. Главная изюминка – переписать историю, придать карте Европы совсем другие очертания. В игру добавлено множество новых возможностей: упрощенное управление войной и экономикой, развернутая система дипломатии, реалистичное использование боевых построений и тактических приемов и так далее и тому подобное. В общем, если интересно – смотрите сами.



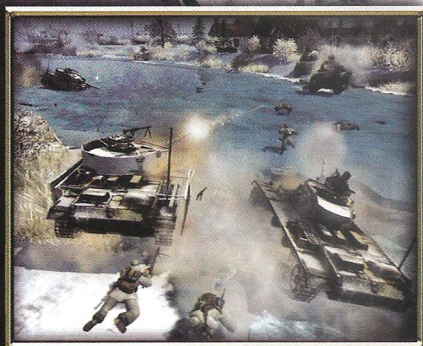
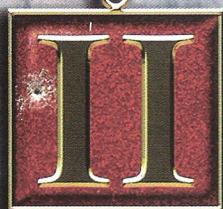
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*

В тилу



*За версією Gameland Award 2005

**BEST
WAY**



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, В тилу ворога II, Фірма «1С», Бест Вей

Виробництво в Україні — ДП «Севрософтпром»

Hitman: Blood Money**Жанр:** Action/FPS**Разработчик:** IO Interactive, www.ioi.dk**Издатель:** Eidos Interactive, www.eidos.com**Системные требования:** процессор

с частотой 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

3D-ускоритель на 128 Мб,

с поддержкой DirectX 9.0c

Сайт игры: www.hitmanbloodmoney.com**ОЦЕНКА:****Графика:** 10**Геймплей:** 11**Управление:** 7**Звук:** 11

HITMAN

BLOOD  MONEY

Hitman: blood money

Olmer: паршивые деньги

Человек с лысой, начисто выбритой головой заходит в оперный театр, сдает вещи в гардероб и незаметно сливается с толпой. От остальных смертных его отличает только цвет волос и прическа. Во время репетиции со стороны ярких слепящих глаз прожекторов раздаются два выстрела. Столько же актеров медленно падает на сцену. Они уже мертвы. Охрана и полиция не в силах противостоять, они неловки, растеряны, не знают, что делать и кто виноват... Тем временем «лысый» как ни в чем не бывало выходит из театра. Но уже в форме полицейского, дабы не показаться подозрительным. Возможно, именно он и есть тот злосчастный киллер. Но ведь никто ничего не заметил... Оно и не удивительно, ведь действовал профи.

Возможен и другой вариант развития событий. Интересно?

Лысый человек заходит в оперный театр. Достает купленное на черном рынке оружие разных сортов и калибров, убивает свои цели еще до начала репетиции пьесы. Затем, чтобы не отправиться вслед за ними на небеса, расстреливает всю охрану и уходит – но уже не по-тихому. Для него это не сложно, нет. Но это ведь совсем не по правилам...

Два варианта выполнения одного задания в Hitman: Blood Money



/games/hitman

Если сравнивать Blood Money с предыдущими частями Hitman, можно с уверенностью сказать, что игра во многих отношениях стала интереснее и лучше. Любителям сериала, которым не понравились предыдущие части игры, новичок обязательно придется по вкусу.

Миссии не затянуты, игроку предоставляется огромнейшая свобода действий. Если делать все как задумано, выполнить задание можно буквально за несколько минут. Стиль грязной работы ты определяешь сам. Хочешь – полностью зачисти территорию, чтобы никто не остался в живых. Любишь, когда сухо и комфортно, – правильно скоординируй свои действия, убей цель и незаметно покинь локацию.

/games/hitman/ scenario.txt

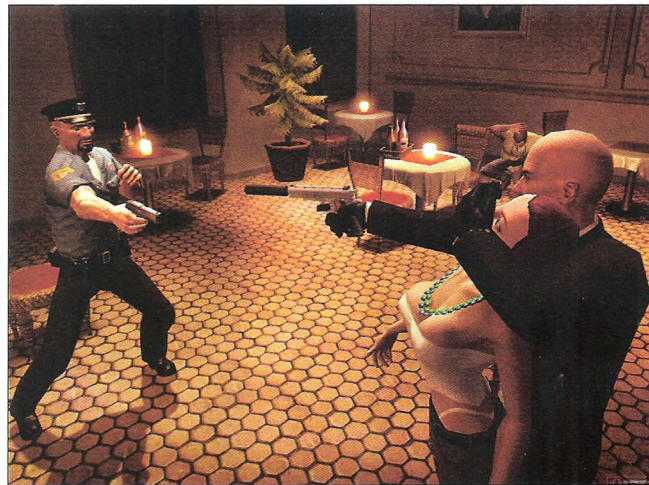
Сценарий Blood Money в IO Interactive, к счастью, писали не левой ногой. Теперь это не простенький боевик с не-

сколькими явными ляпами и парой-тройкой интересных сюжетных поворотов. Нет, Blood Money – самый настоящий блокбастер в лучших традициях голливудского кинематографа. История о киллере с кодовым именем 47, его гиблой жизни и тяжелой, порой невыносимой, но высокооплачиваемой работе.

Разработчики намеренно делают игру в стиле кинофильма. На момент написания этих букв мир уже полнился слухами об экранизации проекта, с Вином Дизелем (Vin Diesel) в главной роли. Фильм выйдет на экраны уже через год. Видимо, его появление будет сопровождаться и новой частью игры.

/games/hitman/ data/graphics.dat

Почти сразу невооруженным взглядом заметен кинематографический подход дизайнеров. Особенно это видно в видеороликах, их режиссура на высоте. Смена камеры и ее движение, поведение актеров,



постановка каждой сцены – все сделано профессионально, создает определенную игровую атмосферу.

Известно, что игра основана на устаревшем (по современным меркам) движке. Конечно, он был подвержен косметическим доработкам. Все очень красиво, и внешне технологическая старость незаметна. Но со временем дают о себе знать недостатки физической части. Некоторые глюки могут помочь в прохождении миссий, когда их узнаешь ближе. А могут и напротив, стать причиной смерти 47-го. К слову, умирает 47 очень красиво, в сопровождении спецэффектов и замедления времени.

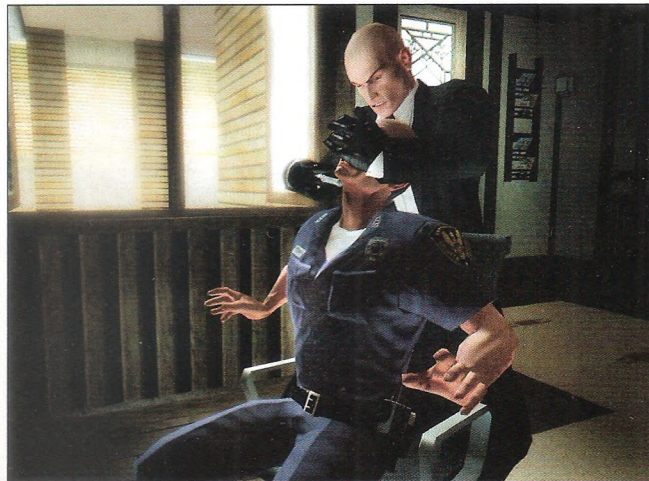
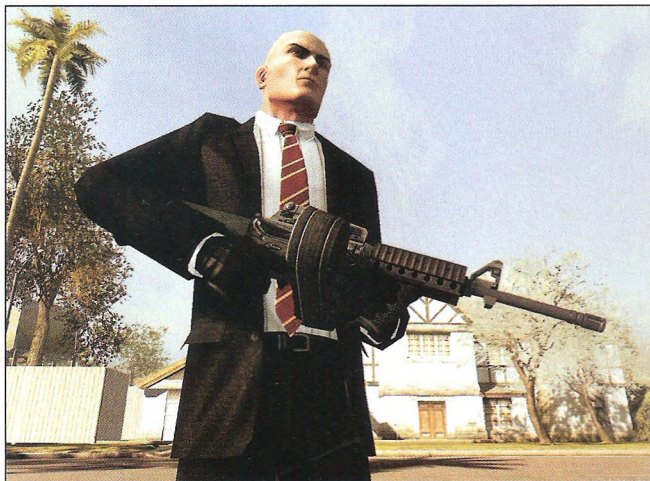
Внешность главного героя и декорации уровней – очень симпатичные. Порадовало разнообразие локаций. На протяжении двенадцати сюжетных миссий ты побываешь в самых разных местах: и в оперном театре, и в казино, и на прибрежной вилле какого-то богача... Каждый уровень не похож на другой, есть

много всяких разных лазеек и укромных местечек.

/games/hitman/ data/*.*

Геймплей встроил в себя все лучшее из предыдущих частей. Выполнить практически любое задание можно несколькими способами: сделать все профессионально и остаться незамеченным, или же засветиться и превратить стелс-режим в кровавую резню. Первый интереснее и сложнее, правда, есть одно «но». Чтобы найти правильный вариант прохождения, придется несколько раз перезапустить миссию – сразу все сделать, по задумке сценаристов, не выйдет. Оплата работы и возможность покупать оружие вносят в Blood Money небольшую дозу азарта.

Поведение AI несколько однообразно, его всегда можно предсказать. Охранники очень часто берут не качеством, а количеством, налетая на вас целой стаей. Так что если один раз хорошо «засветиться», уже





не отвертеться и не пройдешь задание тихо. Чем стрелять направо и налево, намного эффективнее душить постовых струной и относить трупы в укромное место, постепенно расчищая себе дорогу. Если кто-то из гражданских заметит труп – местная система оповещений сразу же даст знать. Охранники оказались какими-то нерасторопными. Пока сторож поймет, что случилось, ты успеешь пустить ему пулю в голову. А вот если индикатор тревоги достигает своего максимума, все меняется. Стоит только пройти рядом с блюстителем порядка, как он начинает в тебя палить без вопросов. Копы и простые граждане стали уж слишком подозрительно смотреть на лысого в черном костюме. Только он проходит

рядом, как все начинают оборачиваться и с недоверием глядеть ему в след.

Есть несколько тактических нововведений. «Лысая голова» умеет прикрываться от выстрелов телами врагов, надевать их вещи, прятаться в шкафу, таскать трупы и прятать их в коробки. Обучился 47 и нескольким акробатическим трюкам. Он может взбираться на стены, перепрыгивать на соседние балконы, залазить в окна и т. п. Конечно, не Splinter Cell – тут все происходит автоматически посредством

одного лишь клика мыши. Но иногда придется изрядно поломать голову в поисках выхода. На помощь любителям тактики придет



GPS-карта. Она четко показывает местность, видно всё, что движется. Особенно удобно то, что на ней видны местоположения наших целей.

В игре большой выбор оружия. Его можно отбирать у охранников и рабочих. Пистолеты, автоматы, снайперская винтовка, струна, шприцы с ядом и даже молоток... Этого с лихвой хватит, чтобы пройти любое задание.

Звук в Blood Money сделан неплохо. Стрельба, ходьба, стандартные звуки – похожи во всех играх, это не критично. Тут же атмосферу создают реплики персонажей и хороший, сочетающийся с геймплеем саундтрек.

/hitman/trash/trash.bin

Пару слов о недостатках игры. Несколько удивил тот факт, что разработчики

не знакомы с таким понятием, как эргономика. Когда стоишь около убитого противника, трудно четко выбрать вещь, которую хочешь взять. Чтобы (например) вместо одежды трупа 47 взял его пушку или поднял свой чемодан, придется покрутиться на месте, попрыгать на одной ноге и спеть песенку. Еще плохо, что до выхода патча придется все миссии проходить с первого раза – сейвов как таковых нет. Точнее, они сбрасываются при выходе из игры. Странно.

/mydocs/shpil/hitman.doc

Отличное продолжение сериала, который, по мнениям многих, уже отжил свое. Как видно, жить ему еще долго и не только в компьютере. Но играть все же советую с патчем.

СанСаныч

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

**НОВА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ
ВІД ТВОРЦІВ ГРИ "ПЕРІМЕТР"**

MAELSTROM™

Б И Т В А З А З Е М Л Ю Н А Ч А Л А С Ь

Codemasters 

© 2006, ЗАО "1C". © 2006, KDV Games. © 2006, Codemasters.

GAMES 
www.kdvgames.com



Игра: **Ghost Recon: Advanced Warfighter**

Разработчик: Red Storm Entertainment и GRIN, www.redstorm.com

Издатель: Ubisoft

Издатель у нас: «Руссобит-М Украина»/GFI

Жанр: тактический шутер

Сайт игры: www.ghostrecon.com

Фан-сайт: www.ghostrecon.net

ОЦЕНКА: 11

Графика: 12

Геймплей: 11

Звук: 9

Сюжет/концепция: 10



TOM CLANCY'S

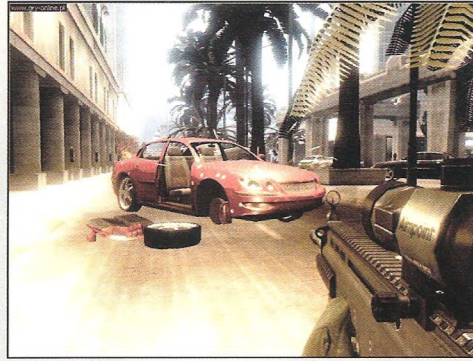
GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

УРА-УРА-УРА!

На улице тактических
шутеров праздник!





ние от красоты происходящего пройдет не скоро, потому что в процессе игры его постоянно будут подкреплять зрелищные взрывы (кстати, лучшие в этом жанре) и реалистичные прыжки с вертолета в туманное небо. Жизни всему происходящему придадут правильные движения противников и соратников из нашей команды.

Ну шо? Летс гоу!

Человеку, мало знакомому с GRAW, может показаться, что миссии в игре очень разнообразны и увлекательны. И действительно, цели заданий располагают к себе наивного игрока: зачистить район от недоброжелателей, подорвать вражескую технику, спасти/проводить VIP-персону и т. д. На деле же все сводится к банальной зачистке окрестностей от всего, что движется. Действительно оригинальные миссии если и попадаются, то очень редко.

Ба... яка картина!

Когда выходит продолжение какой-нибудь игры/игрового сериала, это всегда влечет за собой воспоминания о предыдущих разработках. Их сравнивают, находят новшества, рассуждают об их значимости для народа и толкают похвальные (а иногда и не очень) фразы на тему «насколько удалось продолжение, и сколько пользы оно принесло сериалу». Наша попытка сравнить первую Ghost Recon с Advanced War-

fighter начинается прямо с порога. Первое, что бросается в глаза, это великолепная графика, способная безжалостно повесить даже редакционный компьютер с 2 Гб ОЗУ и 256 Мб видео. Способ подружить мощное железо с требовательной игрой нашелся чуть позже (читай врезку!), но до этого пришлось играть на меньших настройках графики, что, впрочем,



Мало кто из сотрудников компании спокойно прошел мимо компьютеров редакции «Шпиля!», на экранах которых красовался недавно вышедший Ghost Recon: Advanced Warfighter. Проходящих рядом было немало. Умные усатые дядьки из «PC World», стильные веселые ребята из «Домашнего Кинотеатра» и чересчур разговорчивые работники отдела рекламы, — все они проявляли неподдельный интерес к этой игре. У них поневоле вырывались фразы восторга и многочисленные (но приблизительно одинаковые) вопросы — от банальных «Что это?» и «Дай поиграть!» до более приближенных догадок о принадлежности игры к какому-нибудь игровому сериалу или фильму-боевику. Что они только не упоминали — и Delta Force, и Operation Flashpoint, и даже S.T.A.L.K.E.R.... Но вот Ghost Recon в игре с первого взгляда узнать очень сложно, если не сказать почти нереально. Лишь при личном знакомстве, так сказать, угадывается (и то — очень отдаленно) почерк запомнившегося и так понравившегося нам предка. Хорошо это или нет, сказать определенно нельзя. Но точно знаем — третья часть игры удалась, хотя ее принадлежность к сериалу притянута за уши.

fighter, к сожалению, была обречена на провал. Перечислить количество общих черт оказалось намного легче, чем сравнивать абсолютно разные игры и составлять огромный список отличий. Кроме общего названия, GRAW с оригиналом объединяет имя разработчика, командное прохождение миссий и, конечно же, не в пример многим современным играм, сравнительно высокая сложность их прохождения.

повлияло на качество картинки совсем немного.

Модели уровней, объектов и бойцов выполнены качественно и смотрятся четко, а наложенные на них текстуры прорисованы очень красиво. Иногда, правда, на улицах солнечного Мехико наблюдается некоторая однотонность, напоминающая коричневатые города NFS:MW. Но это не напрягает, даже напротив, вносит определенную изюминку, оригинальность. Первое впечатле-

Удивительно, что густонаселенный Мехико оказался пустым: в нем не найдешь ни одного мирного жителя — тут есть только «враги народа», которых нужно уничтожить. Другими словами, можно стрелять во все движущиеся объекты — не ошибешься. Свобода действий и выбор стратегически выгодных позиций ограничивается несколькими (как правило, двумя-тремя) подходами к одной и той же точке через соседние прилегающие улицы. Но это не мешает удобно скоординировать движения вашей команды (да-да, в игре есть немного тактики, но о ней дальше), и самому совершить безболезненный подход к врагу. А вот уровни разнообразием похвастать могут: одни и те же объекты повторяются очень редко, каждый участок запоминается чем-то оригинальным.

Как избавиться от тормозов Ghost Recon: Advanced Warfighter

На компьютерах с большим количеством оперативной памяти Ghost Recon: Advanced Warfighter может работать медленно, не полностью используя аппаратные возможности ПК. Исправить ситуацию можно с помощью внесения поправок в файл «renderer_settings.xml». Найти его несложно, он находится в папочке «data\settings\» основной директории игры. Открой его с помощью блокнота (браузер для редактирования не пойдет) и найди строки, в которых упоминается связка «texture_managed». Теперь измени в этих строках все значение «false» (если оно упоминается) на «true». Сохрани и «летс гоу!». Теперь игра будет загружать текстуры в ОЗУ, соответственно, производительность повысится в полтора-два раза.



Прогуливаясь с группой товарищей по солнечному курортному городку, будь осторожен! Тебя в один момент может «положить» пуля снайпера, засевшего где-то сверху на крыше или спрятавшегося в кустах. Можно по-глупому стать жертвой пулеметчика. Они меткие, но стреляют обычно в ту сторону, где видели вас в последний раз. Соответственно, лучше его обойти и незаметно «снять» с не прикрытой стороны. Но особенно сложно на уровнях, где заседают товарищи ракетчики. Откуда ни возьмись постоянно проносятся ракеты, взрывы которых очень часто становятся причиной смерти главного героя или кого-то из его команды. Найти этих метких уничтожителей порой бывает очень тяжело. Внимание: меткость и хорошая реакция, отработанная за годы игры в шутеры – эти качества тебе очень пригодятся в схватках Ghost Recon: Advanced Warfighter. Иначе лучше не браться вовсе, если тебе не жалко своих нервов и без того уже почти разбитой клавиатуры.

Еще больше скрашивает картину система сохранений. Новая запись создается автоматически после проделывания определенной работы. Дошел до контрольной точки, расчистил небольшой участок города или посадочную полосу для вертолета – получил долгожданный «сейв». На миссию приходится по несколько сохранений. Легко? Не скажи – некоторые подмиссии настолько сложны, что увидеть привычную для этой игры надпись «Game Over» намного легче желанного словосочетания «Game Saved».

Tactics

Жаль, но так полюбившейся игрокам со времен первой Ghost Recon возможности вселиться в одного из вояков нашей команды и поиграть за него увы, нет. Зато мы можем отдавать команды, прокладывать пути и отдавать приказы любому представителю нашей стороны на масштабируемой тактической карте территории. Очень помогает, должен сказать. Как правило, толку от действий наших подопечных немного. Но с их помощью можно отвлечь внимание противника, самому зайти с другой стороны и пристрелить негодяя. Или заняться зачисткой территории от снайперов и ракетчиков, а «мелкую работу» доверить остальным. Если в тебе не жи-

вет ни стратег, ни тактик, на помощь придет средняя клавиша мыши, которой можно отдавать команды вооруженным друзьям. «За мной!», «Прикрой меня!» или «В атаку!» они выполняют беспрекословно, даже если пойдут на верную смерть, что, к слову, не приветствуется.

Проходить уровни рекомендуя спокойно и равномерно. Спешка ни к чему. Попав на несколько линий огня, выжить практически невозможно. Главный герой медленный и убежать от атаки не в силах. Но если лечь на землю, присесть или спрятаться за углом – можно отстреляться. Кстати,

когда лежишь на земле, ты меньше уязвим для снайперов и пулеметчиков. А перед ракетчиками лучше не показываться ни в каком виде. Лежишь ты, сидишь или стоишь – им все равно, волна от взрыва в любом случае достанет...

Напоследок, как обычно, о недостатках. Игру делали таким образом, чтобы угодить нашим любителям всего сложного и реалистичного и западным друзьям-любителям всего яркого, красивого и обязательно в шелестящей обертке. Получилось ли? Наверное да, судя по рейтингам англоязычных сайтов и отзывам знакомых. Правда, не все заценят высокие системные требования и сравнительно малый выбор оружия (который, кстати, почти бессмысленный – всю игру можно пройти с одной и той же пушкой). Но это же мелочи, не правда ли? Хорошая игра требует хорошего компьютера, к этому как ни крути придется привыкать.

Сансаныч [AG] Гусленко



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЗА ТРИЛОГІЄЮ ОЛЕКСАНДРА ЗОРІЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.

© 2006 Crioland. Всі права захищені.

Сценарій © 2006 Олександр Зоріч



1С:Мультимедіа, Завтра війна, Фірма «1С», Кріоленд

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпрім»

Название: Desperados 2: Cooper's Revenge

Разработчик: Spellbound Entertainment, www.spellbound.de

Издатель: Atari, www.atari.com

Издатель у нас: Акелла, www.akella.ru

Жанр: тактическая стратегия

Системные требования: процессор с тактовой частотой 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта на 128 Мб с поддержкой DirectX 9.0с класса GF 6600

Сайт игры: www.desperados2.com

ОЦЕНКА: 11

Графика: 12

Геймплей: 11

Звук: 11

Управление: 11

Оправдание

ожиданий: 7 (игра частично стала шутером)

DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

НОВЫЙ СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ

Признаюсь, после прохождения первой **Desperados** продолжения игры до самого последнего момента ждал с нетерпением. Постоянно рыскал в дебрях всемирной Сети в поисках хоть какой-то информации... Но ничего толкового в виде обзоров, превью или пресс-релизов, увы, не наблюдалось. Впрочем, как скриншотов, видеороликов, артов и прочих радостей для фанатов серии ☺.

За столь долгое время **Desperados** и ее предшественника в лице **Commandos** прошел около десятка раз. Удивительно, но за прошедшие годы

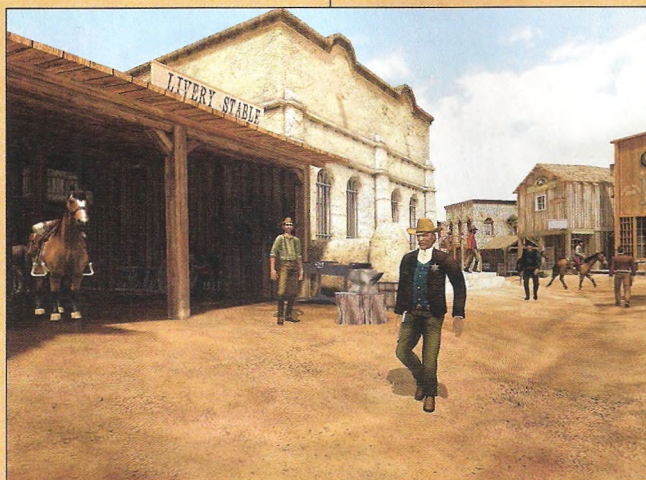
геймплей не наскучил, и даже сегодня тактическая стратегия в стиле Дикого Запада может

привлечь невероятно интересным игровым процессом. Об этом можно судить даже по то-

му, что официальная локализация **Desperados** появилась только в этом году.

Но ведь нам, смертным, всегда хочется большего. Не будешь же всю жизнь проходить одни и те же уровни, даже если игра хорошая. Да и требования к графике возросли... В начале 2006 года Spellbound Entertainment порадовала отличной официальной демкой, а совсем скоро увидела свет полная версия игры.

Пройдя несколько раз демо, уже можно было предварительно судить о полноценности будущей игры. Дойти до победного конца единственного уровня демонстрацион-



ной версии можно было несколькими способами, и каждый из них открывал новые хитрости геймплея.

И вот долгожданный Desperados 2: Cooper's Revenge уже в редакции. Радоваться или нет? С одной стороны, из-за прожигания драгоценного времени за игрой ушло коту под хвост несколько рабочих дней. С другой же – игра очень хорошо получилась, хотя и ждали мы от нее чуточку иного...

3D-action или все-таки тактическая стратегия?

Первое, на что обращаешь внимание при знакомстве с Desperados 2: Cooper's Revenge, – это возможность

управления персонажами от первого лица и новый трехмерный движок. Конечно, это отразилось на геймплее, любителям первой Desperados сразу не привыкнуть. Но со временем оцениваешь преимущества нововведений и забываешь о приевшейся привычке командовать с высоты птичьего полета.

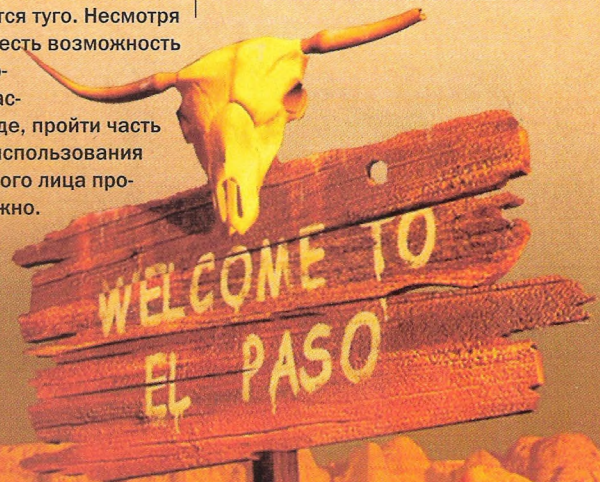
С переходом на 3D стало удобнее и управление. Камеру можно вертеть и масштабировать. Хорошо просматривается местность, легче наблюдать за врагами и выбирать выгодную позицию.

Но самым главным (и спорным) нововведением является возможность игры от первого лица, вызываемая кнопкой [Tab]. Это больше напоминает



шутер, а не тактическую стратегию. Да, мы наконец-то сможем узнать, что чувствует Купер, когда ползет рядом с врагом, как трясутся его колени от страха... Да, стало легче целиться во время стрельбы. В конце концов, это разнообразило геймплей и внесло определенную изюминку. Но вот игрокам старой закалки придется туго. Несмотря на то что тут есть возможность управлять командой в классическом виде, пройти часть миссий без использования вида от первого лица просто невозможно. Бывают случаи, когда все ре-

ет не продуманность действий и движений команды, а меткость стрельбы и скорость реакции. Это уже не то, чего ждешь от тактической стратегии. Один уровень вообще поразил – пришлось буквально выкашивать противников из тяжелого многоствольного пулемета. Почти «Серьезный Сэм» ☺. С грустью нужно при-



знать, что перед нами уже не тот Desperados, который был раньше. А жаль!

Я бачу навколо...

Графика спасает игру от неизбежного возмущения фанатов, она просто великолепна! Иначе и быть не могло, ведь отличный трехмерный движок в сочетании с красивыми текстурами приближает игру к фильму про ковбоев. Персонажи прорисованы на отлично, их внешность соответствует характеру. Взрывы, разнообразные спецэффекты, отражающееся солнце, вода озер, деревья и всё остальное прорисованы очень красиво. Играя, получаешь удовольствие не только от самого процесса, но и эстетическое – от наблюдения за окружающим миром.

Nostalgia

В Cooper's Revenge осталось много элементов оригинальной Desperados. Меньше, карта, управ-



ление членами нашей команды – всё, как в старой любимой игре. Вот только целиться с классической камеры стало сложнее, в виде от первого лица это намного легче. Как и прежде, можно узнать, что видит противник. А управляя с классической камеры, мы и

вносимся на пять лет назад, в первый Desperados.

Теперь мы сможем увидеть просторы старой игры в новом трехмерном виде, осмотреть их с разных сторон и даже побывать внутри зданий. Разработчики сделали несколько уровней, в аккурат скопировав локации из первой части.

Осталась возможность планировать свои действия и потом выполнять их в один клик мыши. И, конечно же, остались полюбившиеся нам персонажи со своими умениями, репликами и внешностью.

We will be waiting for the patch

Все было бы хорошо, если бы не было так плохо. Складывается впечатление, что разработчики все-таки немного поспешили с выпуском игры. Или перемудрили с чем-то... не знаю.

Наблюдается некоторый дисбаланс в персонажах, уровнях и оружии. Если в первой части каждый член команды был незаменим, то тут (к слову, как в некоторых шутерах) часто каждый полезен в равной степени в любой ситуации. Самым крутым можно по праву считать доктора. Газовые колбы он теперь бросает далеко, при этом уверенно зная зону их действия.



Плюс к тому у доктора есть снайперка, аптечка, набор ключей и один из лучших пистолетов. Ну просто супермен какой-то! Этим персонажем во многих миссиях приходилось защищать территорию от врагов, после чего остальным оставалось выполнить свою нетрудную работу – взорвать заваленный проход, например.

Некоторые члены команды со стандартным набором умений (стрелять, ходить...) вообще не нужны, тем более что свою нетрудную работу делают они не лучшим образом. Иногда даже приходится изрядно напрячь извилины, чтобы придумать им хоть какое-то занятие...

Патроны придется собирать по карте – как правило, в стандартном комплекте их очень мало. Тактика? Интересно? Да, но интерес и азарт пропадет сразу же после первого десятка трупов – боезапаса, выпавшего из них, хватит с лихвой, чтобы завалить добрую сотню врагов. Удивило, что патрончики-то подходят почти ко всем пушкам, кроме снайперской винтовки доктора... Это не есть баланс! Еще не очень понравился радиус действия бомбы Сэма. Понимаю, «реализм» и все такое. Но трех взрывпакетов хватит, чтобы убить всех недоброжелателей на уровне.

Не очень понравилось, что у некоторых участников команды отобрали часть принадлежностей. У Кэт уже нет карт, хотя в ее репликах было слышно знакомое «Новая игра – новый шанс!», а у Сэма забрали змею (наверное, в зоопарке решили, что им она нужнее). Мелочи незначительные, но все-таки не приятно...

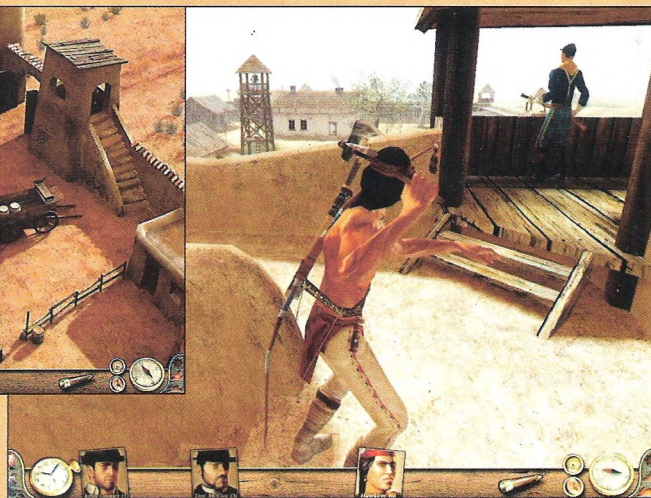


Вероятно, счастье будет после патча!

Трудовые будни команды Купера

Сюжет нам преподносят в виде артов низкого разрешения, сменяющихся вместе с диалогами и комментариями. Ход необычный, но смотрится эффектно и даже интересно.

Большую часть работы в силу своих разносторонних знаний будет выполнять доктор, остальных нужно беспокоить по мере необходимости. Хотя есть и другие варианты, но это будет сложнее. Задания разнообразны. Половину миссий пройдем в стелс-режиме, другую – в громкой стрельбе по краснокожим индейцам. Хорошо, что обучалки канули в Лету. Локации двадцати сюжетных миссий иногда повторяются (не целиком, с некоторыми изменениями). Пара-тройка миссий разделены на несколько частей. Например, расчистил территорию, взорвал каменный завал – следующее задание проходит чуть дальше, но на той же местности. Или, например, вынес всех у баши Родригеса, тут наступают враги, и следующая миссия начинается с отстрела вновь прибывших врагов народа. Эх, немного



разнообразнее бы... Тем более что каждый уровень грузится по несколько минут даже на мощных компьютерах.

Negative

Подытожим всё вышесказанное. Новый Cooper's Revenge хорош, спору нет. Но плохо, что игра стала другой. Плохо для фанатов первой части, но не для новичков. Собрав мнения нескольких игроков – любителей оригинальной Desperados, мы пришли к одному: если привыкнешь к нововведениям, от второй части не сможешь оторваться еще очень долго. Но если стереотипы засели в тебе навсегда, и ничто не способно их сломать, советуем потряхнуть стариной и провести недельку-другую за первым Desperados и Commandos.

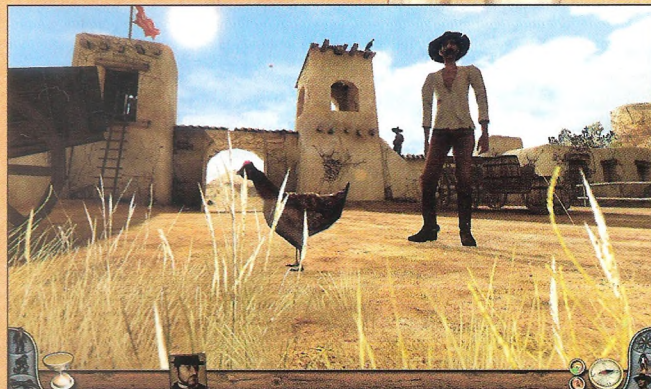
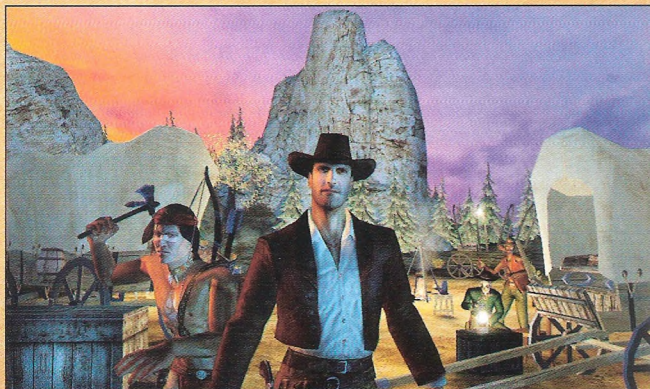
Positive

К положительным чертам можно отнести отличную экшен-составляющую, прекрасную графику и, конечно же, захватывающий геймплей. Миссии можно проходить снова и снова. А на факт, что не все члены команды одинаково

полезны, можно посмотреть и с другой стороны. Например, проходя игру заново, играть каким-то одним персонажем, а остальных звать на помощь только в случае крайней необходимости. На то она и нужна, нелинейность...

Играть всем обязательно!

СанСаныч



Название: **Fallout 2**

Разработчик: Black Isle Studios

Издатель: Intrepay (R.I.P.) / 1C

Жанр: RPG

Системные требования: смешные по нынешним меркам



Fallout 2

Бессмертие после смерти, или Почти 10 лет воспоминаний



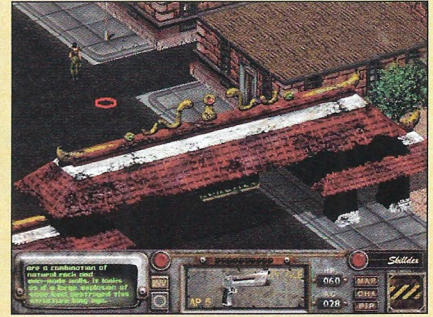
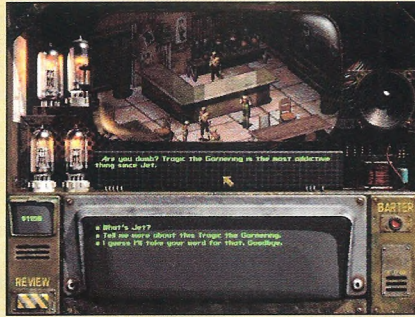
Постепенная обратная эволюция жанра ролевых игр мало радует игроков, но остается очень привлекательной для разработчиков и их боссов-издателей. Какая разница, какой, по мнению игроков, должна быть хорошая

RPG, все равно они купят то, что им предложат, если это им хоть немного понравится. А если бессовестно наврать, нарисовать скриншоты, то понравится обязательно. И в итоге народ играет во всякие клоны Alien Shooter (а не Diablo, как подумали многие умники) и считают, что играют в CRPG. И поди докажи молодым лопухим пионерам, что некогда компьютерные ролевики были намного интеллектуальней

и интересней. Не поверят, засмеют, в лучшем случае просто не послушают. А ведь раньше все было намного лучше...

Раньше... раньше я не был не так называемым игровым журналистом, а простым заядлым игроком, и это было намного лучше, чем сейчас. Почему? Ой, лучше не спрашивайте... Ну хотя бы потому, что можно было играть во всё что нравится, а не в то, что скажут, и говорить по этому поводу,





что в голову взбредет, не думая о цензуре. И больше всего на свете мне хотелось рассказать всем о такой замечательной игре, как Fallout. Хотя нет, вру, больше всего на свете мне хотелось набить «морду лица» тому игровому журналисту, написавшему, что, дескать, поклонникам Diablo стоит обратить внимание на Fallout 2, тем более что до тех пор, пока Blizzard не доделает вторую часть их любимой игры, им все равно делать нечего. Я не забываю, но злой, и память у меня хорошая, так что «коллеге», сморозившему такую глупость, лучше держаться от меня подальше – мои намерения все еще в силе.

Шло время, и игровая журналистика стала моим хобби, затем – способом заработать на хлеб. В лучшем случае хлеб с маслом и без всякой икры, как бы некто «aka The Lich» не изворачивался. Однако, несмотря на все невзгоды, желания написать о Fallout никто не отменял...

Новость о том, что компания «1С» будет заниматься локализацией и изданием бессмертной классики от канувших в Лету Interplay и Black Isle Studios, обрадовала просто до неприличия – хитрое подсознание учуяло возможность осуществить давнюю мечту.

И вот она сбылась – локализованный лицензионный Fallout 2 лежит на прилавках и в моем столе, однако приходится писать далеко не то, что хотелось раньше.

Сказать, что за без малого десять лет Fallout 1&2 превратились в недостижимый светлый идеал CRPG, своеобразный символ старых добрых правильных игр, – это не сказать ничего.

Таких игр больше не делают, это слишком сложно и слишком дорого, так что забейте –

Fallout № 3 действительно будет собратом Diablo, хотя вы уже к этому морально готовы и даже ждете этого. Парадокс? Нет, просто RPG очень сильно изменились – обмелчали, упростились, стали красивее, бессмысленнее. За все время своего существования Fallout обрел огромную армию поклонников – как среди любителей ролевиков, так и бесовских манчкинов. Кто и сколько раз проходил игру, сложно сказать, а ведь еще благодарные поклонники пытались выпускать модификации и неофициальные патчи. Другие же пытались проходить «Фолл» на время, как это часто делают любители Doom и Quake. Забавно, не правда ли?

Но вот факт еще забавней: именно Fallout 2 и стал началом финансового краха Black Isle – игра продана ничтожно малым тиражом, особенно если сравнивать с Half-Life или StarCraft.

Однако оценить значение обеих частей Fallout для жанра RPG почти невозможно, ведь большей степени свободы для игрока не найти ни в одной другой игре. Другие хиты – вроде Baldur's Gate, The Elder Scrolls III: Morrowind – тоже предлагали определенную степень свободы в виде права выбора, но до Post Nuclear RPG им было ой как далеко.

За эти последние годы, когда стало совершенно понятно, что «ролевого ренессанса» не будет и быть не может, мне доводилось играть не только в оригинальную английскую версию игры, но и в несколько кустарных и любительских переводов игры, так что «правильную» локализацию есть с чем сравнить. Любый мало-мальски грамотный геймер, способный дать ответ «Yes, I do» на неза-

мысловатый вопрос «Do you speak English?», наверняка подметил основную составляющую атмосферы игры. Приключения Избранного во многом базировались на очень созвучной игре слов Г.Е.С.К. (искомый чемоданчик) – Gecko (ящеры-мутанты) и Vault City – Vault Thirteen (Убежище 13), и герой очень часто получал от NPC не совсем точную и правильную информацию. И не мудрено – английский язык во многом стал иероглифическим, настолько сильные в нем различия между чтением и написанием многих слов. А если добавить сюда диалекты, сленг и акценты, коими одарены многие персонажи в игре, то ситуация приобретает весьма забавные очертания. Понятное дело, что и господа пираты, и умудренные жизнью поклонники игры дружно садились в лужу, когда доходило до подобных тонкостей. Разумеется, высокооплачиваемые специалисты по долгу службы были просто обязаны справиться со всеми каверзами «полного и качественного перевода», и, собственно, так и произошло. С первой парой они справились, обозвав Г.Е.С.К. «Генератором Эдемских Куш

Компактный», тем самым приблизив все «смысловые галлюцинации» к английским вариантам. Со второй парой созвучий не сложилось, что вполне можно понять. Другая огреха перевода – излишний пафос и высокопарность, ввиду чего реплики некоторых NPC кажутся неуместными на фоне загнивающей постапокалиптической американской глубинки. Да и ругательства переведены слишком литературно. Но в остальном профессиональный подход принес только позитивные результаты.

Локализованный лицензионный Fallout вкпе с патчем можно скромно охарактеризовать одним простым словом – чудо. И добавить к этому еще что-то вряд ли получится – некоторые вещи не нуждаются в словах, и это как раз тот случай.

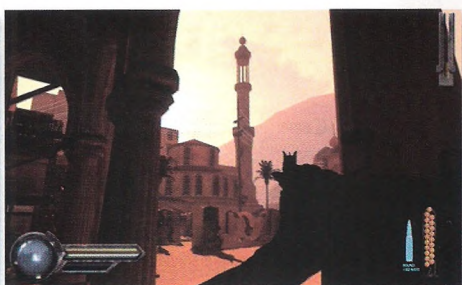
Совсем скоро можно будет поговорить о еще одном чудесном подарке от «1С», имя которому – Baldur's Gate.

Алексей «The Lich»
Лешук



Название: Alliance: The Silent War**Разработчик:** Windward Mark Interactive, www.windwardmark.net**Издатель:** пока не объявлен**Жанр:** First Person Shooter**Сайт:** www.alliancethegame.com**Дата выхода:** 2007 год

Большие планы маленькой компании



Что такое E3 (см. журнал «Шпиль», № 6'2006)? Это не только какое-то игровое мероприятие, проводимое кем-то где-то. И не только способ поместить несколько со-

тен тысяч людей в одно здание таким образом, чтобы они не задохнулись. Хотя и это тоже. Кроме всего прочего, E3 – это мероприятие мирового класса, которое какие-то добрые люди совсем недавно провели в Лос-Анджелесе.

Прошедшая весной выставка порадовала в этом году немалое количество любителей компьютерных игр. На ней собрались разработчики со всего мира, в том числе и наши земляки, представив широкой общественности свои разра-

ботки и уже готовые проекты. Нашлось много интересного. О самых-самых вы могли прочесть в нашем специальном репортаже. Однако впоследствии нашлось еще много-много проектов, заслуживающих внимания. Одним из таких

стал шутер от первого лица Alliance: The Silent War.

The developer

Молодая, крохотная, но очень амбициозная и идейная студия разработчиков **Windward Mark Interactive** включает в себя всего-навсего восемь человек. Конечно, у нас бывает и того меньше. Тем более что местные трудяги всесторонне развиты, у них даже мусор выносят специально обученные люди.

Но как ни крути, по западным меркам восемь человек в студии – совсем ничто. И если игра получится, их по праву можно будет назвать гениями. Единственный проект студии, **Alliance: The Silent War**, обещает дать жару многим современным стрелялкам. Такая заявка – не пустые слова, дело в том, что сотрудники WMI, кроме толковой головы, обладают еще неплохой фантазией и генератором свежих, не использованных ранее идей. Жаль только, что пока не нашли спонсора. Сейчас, когда пишется эта статья, у игры все еще нет издателя. Ничего, найдут, времени-то много еще...

The game

Девелоперы решили не идти по пути многих популярных (и не очень) разработок и не брали за основу какой-то определенный сценарий, прошедшую войну или известное событие. Они включили в игру все сразу. Начиная с 1916 года и по сей день, в **Alliance: The Silent War** попали все сколько-нибудь значимые международные конфликты, которые сопровождались военными действиями. Баланс миссий примерно поровну разделен на два типа: наше время и то, что происходило раньше. Соответственно будет распределено и оружие.

The features

Кстати о нем. Одна из главных тем, на которой акцентируют внимание в WMI, – количество пушек, которыми мы будем изничтожать недоброжелателей. В **Alliance** их насчитывается больше 200 единиц, что о-го-го как много для шутера.

Можно было бы прочесть лекцию на тему количества

и качества, но не хочется предварительно портить настроение, вдруг все пройдет тип-топ. Заставить каждую пушку стрелять по-своему – это ж сколько нужно работы проделать! А потому надо доводить до ума баланс. Уже не говорю, как туго придется художникам/дизайнерам. Их кисточки не будут просыхать очень долго. Ведь, кроме того, что пушек будет много, обещают, что каждая будет похожа на оригинал, плюс к тому же еще и сбалансирована в соответствии с ним. Пусть стараются, мы же не против, вдруг из этого что-то получится!

Зато если все пройдет гладко, мы испытаем счастье свободы выбора оружия. Сможем почувствовать разницу не только между ружьями разных годов выпуска, но и, например, между противотанковым пулеметом и гранатометом, почувствовать, как они полезны для народа...

Разнообразно не только оружие, но и локации. Так, одни миссии мы проходим в заснеженных северных долинах у края России, другие – в солнечной пустыне среди египетских пирамид. На скриншотах все выглядит красиво, а небольшая расплывчатость уровней напоминает GRAW.

Движок для игры целиком и полностью разрабатывался собственными силами. Из того, что удалось увидеть, хочется рассказать про реализм перестрелок и несколько дополнительных особенностей. Чтобы попасть в противника, мало меткого глаза, нужно чувствовать траекторию пули. Если враг далеко, автомат придется немного приподнять, иначе пули на полпути застрянут в земле. Есть и интересная фишка для защиты – можно прикрываться умершим противником. Согласно теории, за счет смятия его тела будет компенсироваться ударная сила пули.

В общем, перед нами не совсем обычный проект от не совсем обычных разработчиков, к которым обещают реализовать совсем необычные идеи. Надеемся, что все будет okay. Ждем-с.

Сансаныч [AG] Гусленко

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2005 ГОДА



ТЕПЕРЬ: ВОЙНА НА МОРЕ, НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ, НОВЫЕ РЕЖИМЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ И ПОЛНОЦЕННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ СОТНИ ЧАСОВ ИНТЕНСИВНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ!

**ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA



Название: Black Buccaneer

Разработчик: Wildscreen Games

Издатель: 10Tacle Studios

Жанр: action/adventure

Официальный сайт: www.black-buccaneer.com

ЧОрный Враконьер

Пиратская тематика стабильно пользуется спросом у широких народных масс, но в последнее время флибустьерская романтика все чаще приукрашается мистическими элементами. За наглядным примером далеко ходить не нужно – «Пираты Карибского моря», надеюсь,

смотрели все. Нормальный фильм, и игры по его мотивам тоже вполне ничего.

Как всегда, нашлись очень уж грамотные товарищи, взявшие за основу одну хорошую идею, повертели ее, покрутили и выдали на гора новую, не слишком оригинальную, но вполне интересную историю.

...он следовал зову древнего сокровища, следовал слепо

и неотступно. Но ужасный шторм безвозвратно унес его мечты о богатстве и спокойной жизни.

У берегов таинственного острова, покрытого непроходимыми джунглями, терпит кораблекрушение молодой пират Френсис Блейд. Оказавшись на острове, он отправляется прямиком в джунгли, попутно терзаясь страшными

предчувствиями. Пытаясь найти укрытие в первой попавшейся пещере, Френсис находит странный амулет, разумеется, обладающий невероятной силой и жутким могуществом. Амулет связывает своего владельца с Черным Буканьером – некогда проклятым пиратом, обладающим всеми тайными силами магии Вуду. Эта мистическая связь



сулит как несказанные выгоды, так и порядочные неприятности. И окрыленный герой сломя голову бросается в погоню за дармовым золотишком и скальпами врагов. Одна из возможностей амулета, которой Френсис будет пользоваться часто и со вкусом, — перевоплощение в огромного монстра, так называемого Барона, снабженного огромным мечом, стальными мускулами и мощной магией.

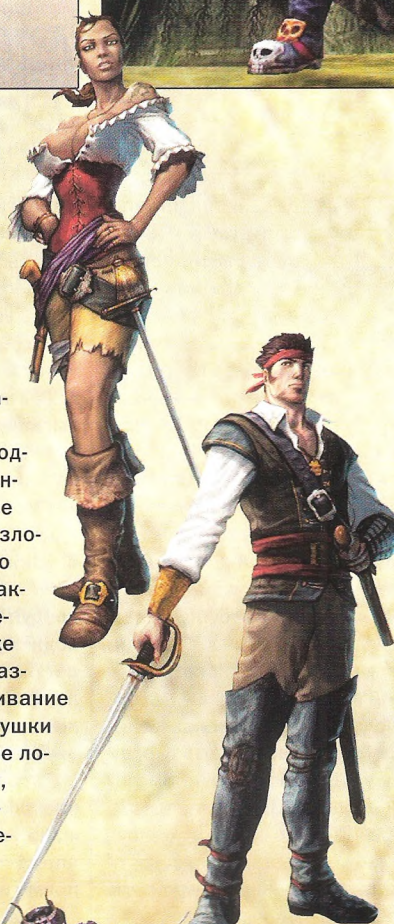
Вот такая предыстория грядущей игры, которая выйдет в отдаленном (или очень отдаленном) будущем на всех основных игровых платформах.

Более подробная информация о проекте пока еще не доступна, разработчики не слишком балуют интересными фактами и красивыми словами.

Уже сейчас известно, что персонажей будет всего два, но каждый со своими уникальными возможностями и силами Вуду. Один из героев принадлежит к сильной половине человечества, а другой, точнее другая, — к оставшейся другой половине, то есть к половине прекрасной ☺. Главным героям предстоит посетить 18 огромных локаций, выполненных в неповторимом духе просторов Карибского бассейна. Путешествуя по локациям, им нужно будет выполнить множество резких движений, а местами еще и шевелить извилинами коры головного мозга. Нетрудно догадаться, что Black Bussaneer принадлежит к популярному жанру

микс — игра сочетает в себе самые сильные стороны аркады-платформера, боевика и адвенчуры. Поскольку ничего принципиально нового создатели игры не придумали, налицо просто удивительная схожесть с серией Prince of Persia.

И действительно, сходство видно невооруженным глазом: красочные драки с применением зловещего вида холодного оружия, невероятных акробатических упражнений и прыжков, а также дерганье за разнообразные рычаги, перетаскивание ящиков, стрельба из пушки по воробьям и ужасные логические головоломки, специально придуманные древними аборигенами для таких вот любопытных флибустьеров. Так что уже отмеченная схо-



жесть с Prince of Persia в плане игрового процесса может понравиться одним и жутко разочаровать других — все зависит от конкретных находок и просчетов создателей игры.

Графика соответствует всем современным стандартам, однако качество анимации по-

средственное, героям не хватает пластики, движения резкие и неестественные. Так что местами Black Bussaneer просто смахивает на безвкусную аркаду как минимум трехлетней давности. Хочется надеяться, что это явление временное, ведь работа над игрой идет полным ходом и все еще далеко от завершения.

Модели персонажей проработаны детально, типаж обитателей игры вполне стандартны и легко узнаваемы. Локации, продемонстрированные прессе и всем желающим на многочисленных игровых выставках, тоже не противоречат этому утверждению. Портовый город, форт, загадочная пещера, тропические джунгли, живописные развалины — это все уже было в компьютерных играх не раз и не два. А вот многочисленные ловушки, рычаги и другие элементы хитрых головоломок просто и незатейливо прикручены на пути главного героя и смотрятся так же элегантно и уместно, как верблюд на северном полюсе. Ну да ладно, этим грешит немало современных игрушек.

Теоретически из Black Bussaneer может получиться нечто весьма интересное, однако время покажет. В любом случае у создателей игры его более чем достаточно, чтобы все основательно подпортить. Выход игры запланирован на второй-третий квартал этого года, но в это верится с большим трудом.

Алексей Лещук, aka The Lich



- Ваше имя?
- Алекс Картер.
- Порядковый номер?
- 555.
- Ваше звание?
- Прохожу службу в звании сержанта военно-космических сил. Корпус «Талестра».
- Ваша Рота?
- Омега. Двадцать второе подразделение.
- Где расквартированы?
- В списках больше не значимся.
- Повторяю, где вы расквартированы на данный момент, сержант?
- Нас больше нет, капитан, в списках мы больше не значимся...

Мы шли к этому долго.

Менялись лицами, годами, временем.

В этом мы и вы похожи.

Наконец...

...

Выдержка из сценария игры

Название: Tarr Chronicles: Fade of Ghosts

Разработчик: Quazar Studio, www.quazar-studio.com

Издатель: Akella

Жанр: космический action с элементами RPG

Сайт игры: www.quazar-studio.com/tarr

Дата выхода: август-сентябрь 2006

TARR
CHRONICLES

Изра,

которая могла бы стать отличной книгой

Каждый представляет будущее – как свое собственное, так и планеты всей – по-разному. Сейчас стали очень популярными суждения о том, каким будет мир лет эдак через двадцать-тридцать. Умные люди-фантасты пишут книги и снимают фильмы, ведая всею миру, что с нами случится. Остальные задаются этим вопросом лишь изредка, сидя в парке с бутылочкой пива...

Если кому интересно, мне кажется, что все будет так же, как и сейчас, и технологический прогресс, который мы наблюдаем, будет развиваться стремительнее, открывая все новые просторы для автоматизации действий человека. Но не многим это счастье пойдет на пользу. Часть людей превратятся в «овощи», будут реже выходить из дому, заказывать еду через службу доставки и оплачивать заказ электронной карточкой. Беспроводные пульта управления, клавиатуры и гарнитура – ничто по сравнению с тем, как в будущем ленивый человек сможет удовлетворить свои запросы. Открывать двери можно будет одним словом, прикосновени-

ем или взмахом. Электромобили и солнечные батареи должны вытеснить вредные энергетические установки. С точки зрения экологии мир станет чище (по крайней мере, он должен стать таким). Роботы будут таким же привычным явлением, как мобильные телефоны, компьютеры и раскладки с пиратскими дисками. Земли станет меньше, а лопаты попадут в руки бездушных железзяк. Синтетическая еда постепенно начнет вытеснять натуральные продукты (которые заметно поднимутся в цене). Людей будет очень много, но все они легко поместятся в многоэтажные дома. На работу будем добираться по воздуху...

Хорошо, да? Во всяком случае, очень неплохо! Но, к сожалению, возможен и другой вариант развития событий, прямо противоположный...

Писатели и режиссеры считают, что в будущем все будет хорошо, делая акцент в основном на развитии механических и биороботов. А вот создатели компьютерных игр безнадежно убеждены в неизбежном конце света, атомных войнах и прочих глупостях. И главный герой каждой игры о будущем, как «человек, спасающий мир»,

борется с виновником всех бед и истребляет врагов народа. В каждой игре это происходит по-своему, но цель, как правило, одна и та же.

<scenario> Во закрутили!

Делая игру о будущем, молодая российская студия разработчиков не стала исключением, и здесь нам тоже предлагают спасти мир.

Итак, по версии разработчиков **всё плохо**. Или, как говорит наш главный редактор, «Всё хорошо!», добавляя через несколько секунд: «будет когда-нибудь...». Но суть от этого не меняется, потому что нашу (и не только) планету почти полностью сожрал **Мрак**, попутно уничтожая десятки звезд в день. Мрак – аномальный катаклизм, пришедший из центра галактики. Лучше бы он там и оставался, ведь эта злая штука хочет уничтожить **союз человеческих систем** (так разработчики назвали все живое и продвинутое) и заодно завоевать мир. Работу свою Мрак делает очень настойчиво, ему не могут противостоять даже объединенные воедино несколько развитых рас. И тут появляется Она. Нет, не помощь





свыше и даже не супергерой-спаситель какой-нибудь. Появляется враждебная раса, которую Мрак переманил на свою сторону и заставил выполнять грязную работу. Дэ-хэттэ – сочетание различных аномалий, симбиоз Мрака и мертвых воинов (во придумали!).

Всё очень плохо!

Те, кто выжил, скитаются по уцелевшим крайним мирам галактики, бросая обжитые планеты и орбитальные станции-города. Спасаясь от неизбежной смерти, «добрые» расы образовали Альянс из тысяч уцелевших миров. Самые сильные и смелые собрались в небольшую команду супергероев и начали отвоевывать мир.

<heroes>

Главный герой – пилот элитного отряда истребителей. Отряд этот, кстати, входит в состав боевого крейсера Телестра – лучшего корабля уцелевших рас. Как вы понимаете, наша задача – победить противника в лице «Дэ-хэттэ». Будем летать по галактике с группой товарищей и на протяжении многих месяцев уничтожать враждебную расу. Вместе с нами в путь отправится группа исследователей. Ребята займутся поиском информации, которая подскажет, как можно изменить ход войны. Ведь кроме кораблей Дэ-Хэттэ, против нас выступает никому не понятный Мрак. И победить его физической силой не получится – тут нужно что-то более действующие.



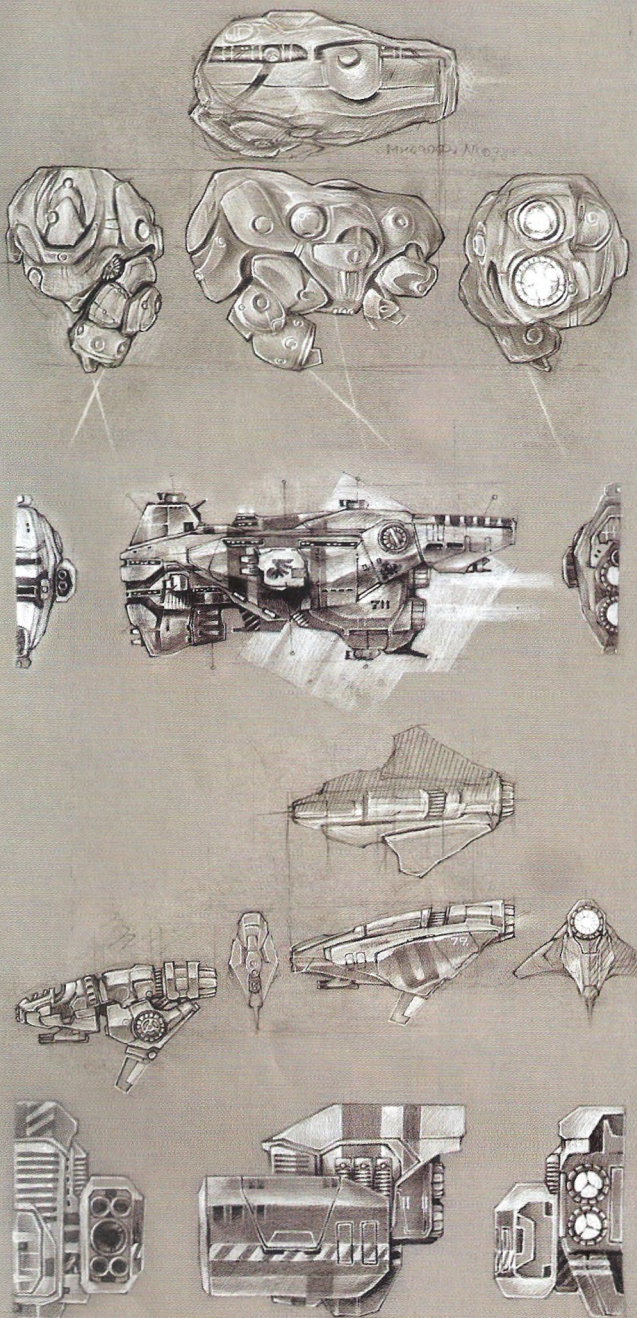
Работать будем не одни, а вместе с напарниками. Каждый из трех членов отряда управляет своим истребителем. Все происходит автоматически, наши друзья постоянно следуют за героем, участвуют в боях наравне с ним, а иногда расслабляются и просто беседуют на разные темы. Напарники – самостоятельные индивидуумы. У каждого из них уникальная модель поведения, собственный подход к жизни и бою. Только действуя в команде игрок может достичь желаемого результата. Спутники сообщают игроку о своих маневрах и тактике, дают советы как поступать и могут помочь в критических ситуациях.

По мере прохождения миссий можно тюнинговать свой космический истребитель. Обещают более 150 разных вариантов моделирования собственного корабля. Динамичные бои происходят на бескрайних просторах космоса. Погибающий мир смотрится красиво, игрок сможет ощутить эпическую атмосферу умирающей галактики.

<jdem-s!>

Экшен с элементами RPG с динамичным геймплеем и красивым миром, в котором не сценарий прикручивают к игре, а игру к сценарию, – заявка серьезная, в студии явно хорошие сценаристы. Сюжет действительно необычный. Будет хорошо, если программисты и художники окажутся не хуже.

СанСаных [AG] Гусленко



Название: **Marvel: Ultimate Alliance**

Разработчик: Raven Software

Издатель: Activision

Жанр: action/adventure/comix

Официальный сайт: www.marvelultimatealliance.com

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



Могучая куча спасает мир

Среди простых потребителей со средним образованием бытует ошибочное мнение, что комиксы придумали американцы во главе с мультяшным магнатом Уолтом Диснеем. Но на самом деле они только немного разви-

ли старую как мир идею. Комиксы существовали у древних ацтеков, эллинов, египтян, римлян и даже на русских лубках. Так что янки оказались далеко не первыми и совсем не оригинальными. В самой Америке бурное развитие жанра началось в начале прошлого века, в эпоху гангстерского

беспредела — тогда искусство превратилось в индустрию. Именно в это время и появились комиксы о всемогущих супергероях, постоянно спасающих мир от таких же не менее всесильных, но чуть менее везучих и сообразительных злодеев. Стоит ли рассказывать, что вначале рисунки бы-

ли довольно примитивными, и даже в подметки не годились художественным шедеврам современности. Такими же незамысловатыми были и сами супергерои, равно как и их противники. Со временем положительные и отрицательные персонажи передружились, передрались, перессорились

и даже не однократно. А комиксы с участием персонажей «из другой сказки» стали называться кросс-буками (cross-books). Такие совместные приключения полюбившихся героев пользовались у поклонников неослабевающей популярностью.

Следует отметить, что комиксы – это едва ли не самая лучшая основа для компьютерных игр, поскольку современные игроки не желают много слушать, а тем более читать – только смотреть на красивые картинки, местами поглядывая на счетчик fps. Так что в последнее время создатели компьютерных игр все чаще предпочитают не просто делать очередную игру с участием известных персонажей, а как раз нечто обратное – мультимедийный комикс в формате компьютерной игры. Пока удачных попыток было не так уж и много, однако все еще впереди. Предпринимались попытки сделать и нечто, отдаленно напоминающее кросс-буки. На консолях имели место такие поделки, как Marvel vs Capcom и прочие многочисленные файтинги и аркады, весьма редко выходящие за рамки категории «третий сорт не брак». Но по-настоящему блистали разве что Freedom Force и во многом легендарная серия X-Men: Legends от компании Raven Software.

Последние проявили просто чудеса изобретательности

и трудолюбия, чем и снискали уважение у компании Marvel – держателя всех прав и копирights на героев, супергероев, имена, названия и все прочее. И в качестве поощрительного бонуса Raven получили добро на создание очередной игры по мотивам любимых комиксов, причем всех сразу. Так что с названием особых проблем не возникло, грядущий хит именуется Marvel: Ultimate Alliance – просто и со вкусом, да и работодателю приятно.

Как и предыдущий проект компании, новая игра принадлежит жанру action/RPG, так удивительно соответствующему жанру комиксов – меньше слов, больше дела и некоторое развитие персонажей.

Главная примечательность игры – это, безусловно, количество супергероев и их оппонентов – около 140 «этих» и немного меньше – «тех». Злодеев возглавляет небезызвестный Dr. Doom, а в стане положительных персонажей, похоже, царит полная демократия.

Корифеи Зла замыслили нечто грандиозное и быстро приступили к воплощению в жизнь глобальной операции по установлению господства над миром. Согласно всем канонам жанра, остановить злые козни Dr. Doom'a&Co могут только отважные герои – мутанты, пришельцы, вампиры и так далее.

И что самое интересное, герои будут действовать

по территориальному принципу: каждый в своем городе или регионе, дескать, дома и стены помогают. Как только одна компания успешно справляется с возложенной на неё задачей, она от нечего делать может помочь остальным, еще продолжающим свою нелегкую борьбу. Аренами красочных битв станут около семнадцати оригинальных локаций, некогда





порожденные не в меру развитым воображением лучших художников, рисовавших для Marvel.

Зубодробительные потасовки с использованием подручных средств и безграничного потенциала супергероев преисполнены динамики и разнообразных спецэффектов и будут проходить на суше, под водой и даже в воздухе.

Огромное количество персонажей наглядно продемонстрирует игрокам постепенную эволюцию индустрии рисованных историй, поскольку существует гипотеза, что персонажи будут появляться в хронологической последовательности возникновения на страницах комиксов – от простых и незатейливых героев до сложных, но не менее героических личностей вроде Карателя или Блейда. В распоряжении игрока могут находиться до четырех персонажей. С учетом такого ассортимента супергероев, супергероинь и суперских персонажей третьего рода ☺ веселое времяпрепровождение гарантировано, и вопрос выбора не перестанет быть актуальным. Самая интересная вкусность – от выбора игрока зависит исход игры и дальнейшая судьба всей вселенной Marvel. Многие баталии будут в точности повторять легендарные сражения самых известных серий комиксов. Некоторые из таких эпизодов достанутся игрокам в виде бонусов, коих в игре предполагается просто несчетное количество. Нелинейное прохождение игры – это всегда достоинство, однако сами разработчики относятся к этому как к чему-то совсем заурядному.

Marvel: Ultimate Alliance во многом схожа с предыдущим проектом Raven Software, X-Men: Legends, что можно понять. Уже упомянутая команда из четырех персонажей, тот же стиль игры, похожее графическое оформление и многое другое. Однако качественные и количественные показатели очень сильно отличаются.

Графика может похвастаться достаточным уровнем детализации, баппа стало намно-

го меньше, что придает происходящему на экране некую схожесть с современными компьютерными мультфильмами. А если доверять имеющимся видеоматериалам, отменное качество анимации еще больше усиливает эту схожесть.

О ролевой системе будущей игры известно меньше, чем просто ничего. Но, опять же согласно обещаниям разработчиков, игроку предоставляются широчайшие возможности по развитию как всей команды в целом, так и каждого персонажа в отдельности. Прокачав партию или героя, можно смело пользоваться причитающимися за это бонусами.

В арсенале каждого из персонажей несколько стандартных ударов и комбо и еще больше всяких хитрых приемов и спецударов и способностей. Понятное дело, индивидуальных комбо-приемов тоже найдется предостаточно, а некоторые особенно крутые комбинации придется выполнять силами всей команды. В числе базовых приемов блоки, захваты, броски и любимые многими затрещины тяжелыми предметами вроде фонарных столбов и автомобилей. Многие из встречающихся в игре предметов могут быть использованы как щит или оружие, двуручное или одноручное. Стоит ли говорить, что главное, что предстоит делать на протяжении всей игры, – это драться, драться и еще раз драться. Много, по-разному, интересно и местами очень замысловато. Конечно, не обойдется и без прыжковых упражнений и решения несложных задач.

Также очень даже возможно, что развитие каждого героя будет проходить на свой собственный уникальный манер. Для каждой команды можно выбрать свое название, логотип и уникальное

средство передвижения. В ходе прохождения кампании ударный отряд супергероев будет приобретать репутацию, определенным образом влияющую на исход всей игры.

Как и большинство современных проектов, Marvel: Ultimate Alliance мультиплатформенная, но, к чести Raven, версия для каждой из этих самых платформ будет иметь достаточно своих особенностей, что позволит игрокам чувствовать себя «сухо и комфортно». Что касается версии для PC, то доподлинно известно, что ее отличительная черта – удобное и понятное всем геймерам управление и гибкие настройки графики. Не остался в стороне и многопользовательский режим – бороться со вселенским Злом могут до четырех человек по локальной сети или через Интернет. То же самое можно сказать и для обладателей консолей нового поколения.

Разработчики ведут себя чрезвычайно правильно – больше делают, чем говорят об этом, так что информации о Marvel: Ultimate Alliance не слишком много, да и та обрывочна. Однако если уже сейчас прикинуть размах и неописуемое богатство возможностей, у игры действительно есть все шансы стать чем-то эпохальным, изменить традиционное снисходительное отношение к играм-комиксам или даже зародить новое течение в переменчивой индустрии электронных игр.

Алексей Лешук, aka The Lich



ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ
мы с вами одной кровью
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
Специальный выпуск №2 (14), июнь

ИГРАЕМ В ФУТБ

FIFA 06
НЕ кончается 9 июля!
продолжаем играть!

В ПРОДАЖЕ НА ВСЕЙ ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ



Рабочее название игры: Анабиоз: Сон разума (Cryostasis: Sleep Of Reason)

Разработчик: Action Forms

Издатель: «1С Украина»

Жанр: FPS/Horror

Дата выхода: 4-й квартал 2006 г.

Официальный сайт: www.action-forms.com

Анабиоз: Сон Разума



Cryostasis is a story about a drama of a Captain and his Ship evolving in the atmosphere of animal fear.

(из пресс-релиза игры)

Желание кри-
тиковать
укорени-
лось в людях
настолько
сильно, что
подчас переходит всякие гра-
ницы. И яркий пример тому –
игровой мир. Однако на этот
раз на бой со скепсисом вы-
шло доисторическое чувство –
это не голод, не любовь и не
гордость. Это **СТРАХ!**

Игра «Вивисектор», детище
команды Action Forms, авторов
старого доброго Chasm, све-
женького «Острова сокровищ»
и других менее известных про-
ектов, вызвала смешанную ре-
акцию. Именно глюки – дети
высоких технологий – вкупе

с физикой и другими
минусами стали основ-
ной кашей, которую упле-
тали противники игры.
Однако игре удалось
найти немало поклон-
ников благодаря от-
менному дизайну вра-
гов и революционному меху,
неплохому AI, отдельным пора-
зительным пространствам, фи-
лософскому сюжету (не без ми-
нусов, конечно) и целой плеяде
именитых актеров, причастных
к озвучке.

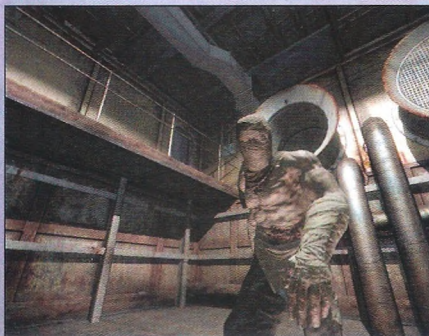
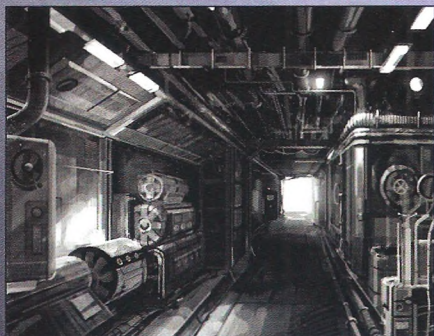
Официальное заявление ко-
манды разработчиков об их
очередном проекте лично я
встретил с энтузиазмом, ведь
авторы зарекомендовали себя
как люди, которые учатся на

ошибках и уверенно
идут вперед.

На сей раз острова
и горы остаются за бор-
том, и авторы унесут игрока
в Арктику на волнах страха
в историю, повествующую о
леденящих кровь событиях
на атомном ледоколе «Север-
ный ветер» и русской станции
«Полюс 21». Ледяная тюрьма,
застывшая в замороженной
пустынной бескрайности много
лет назад, станет ареной про-
верки на прочность главного
персонажа – полярника Алек-
сандра Нестерова.

Авторы эффектно будоражат
воображение грядущими при-
ключениями и столкновениями
с существами, оставшимися

на борту этого страшного со-
оружения. Даже если в игре
не окажется и половины обе-
щанного, атмосфера уже сей-
час такая сильная, что даже
при чтении пресс-релиза ста-
новится страшновато. К тому
же язык у креативщиков под-
вешен неплохо: «зомби» и «му-
танты» в их трактовке – это
«создания на борту, утратив-
шие не только свой природный
вид, но и право на смерть».
Взгляните на эпитаф: «драма
Капитана и Корабля», «живот-
ный страх» – все эти словосо-
четания, храня тайны, четко
и однозначно дают понять,
насколько глубоко решили коп-
нуть авторы в природу бытия
и причины страха. И хоть мы



уже видели нечто подобное в Cold Fear, серьезный подход к арт-наполнению и осмысленная концепция игры в сочетании с новыми технологиями, за которые авторы уже отхватывают награды и премии (мощное и актуальное графическое ядро AtmosFear 2.0), могут вызывать эффект холодного душа.

Основным боезарядом движка является модель освещения и системы теней с широкими возможностями, качественная анимация, а также физика движения тел и объектов, объединенные в цепочки взаимодействия. Похоже, что изъян искусственности будет с честью побежден.

Кроме того, эффект объемности и всевозможных световых эффектов за счет хитроумного маппинга (система Parallax mapping), учет отражающих и преломляющих способностей окружающей среды и множества технических наработок здорово подстегнут эффект присутствия.

Заявляют авторы и о четкой системе повреждений согласно карте материалов. Вспоминаем слетающую кусками броню и плоть врага в «Вивисекторе» и отбрасываем все сомнения! Пресловутая шерсть теперь сможет реагировать на потоки воздуха и шевелиться так же реалистично, как и волосы на геймерах, когда они будут с ужасом заглядывать в очередной отсек корабля!

Разумеется, всё это потребует немалых системных ресурсов даже с учетом более-менее приличных показателей прошлой игры.

Чем же еще, кроме графики, будет пленить игра на протяжении десятка уровней?

Детализация всего и всех в игре уже воспринимается как неоспоримый факт, а полтора десятка кошмарных творений концепт-арт-авторов заставят держать «ухо востро». Угломонить их вы сможете с помощью восьми исторически достоверных типов оружия. Негусто, но, с другой стороны, ограниченность оружия, как

в Condemned, может подстегнуть страх, навеиваемый игровой историей. Распутывать клубок колючей провокации под названием «сюжетная линия» нам помогут семь персонажей.

Несущая балка игры – Mental Echo – возможность путешествовать в уголки сознания персонажей и влиять на происходившие в прошлом события. Вы спросите, зачем нужна эта фишка, и не станет ли она бесполезной? Авторы дают понять: с ее помощью на ваши плечи ложится ответственность за то, чтобы исправить ошибки прошлого и помочь предотвратить трагическую гибель судна и экипажа во главе с капитаном.

Но, как мы помним по фантастическим книгам и фильмам, «эффект бабочки» гласит: «Изменения чего-то одного в далеком прошлом могут привести к глобальным изменениям в настоящем».

Так отож, куме...

Нагнали жаху під самі черевики!

Будем надеяться, что слово «Анабиоз» не станет характеристикой геймплея, а «Сон разума» не будет означать способности AI.

Но если серьезно, то, зная о творческом багаже разработчиков, можно быть уверенными, что игра получится как минимум неплохой (ведь все ингредиенты для этого – в руках авторов) и сможет отстоять имидж русского игростроения, упорно подпиливаемого разнообразными играми-сыроежками, которые произрастают на пеньках по всем необъятным просторам постсоветского пространства. Конечно же, про игру не скажут: «Такого еще не было!». И хоть жанр «horror» тяжело поддается освоению даже на Западе, давно пора бросить вызов трудностям гейм-девелопмента!

Р. С. А я уж думал, больше ни одну игру не буду ждать с нетерпением... Буду!

Арктический Лёд
по имени -Naralm-



СТАНЬ ПРИЗРАКОМ
В ВОЙНЕ
ПРОТИВ ТЕРРОРА

РуссоБИТ-М
У К Р А И Н А

ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТЕЛ: +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

PC PS2 XBOX

ТОМ КЛАНСИ'С
GHOST
RECON
ADVANCED WARFIGHTER

WARHAMMER DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Название: Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: «Руссобит-М Украина»/THQ

Жанр: RTS

Официальный сайт: www.dow-darkcrusade.com

Второй – не лишний

Одной из самых удачных, самобытных и атмосферных стратегий последних лет по праву считается Warhammer 40000: Dawn of War от компании Relic Entertainment, и ранее выпускавшей добротные игры по культовой вселенной Games Workshop. Последующее дополнение Winter Assault внесло свои качественные и количественные

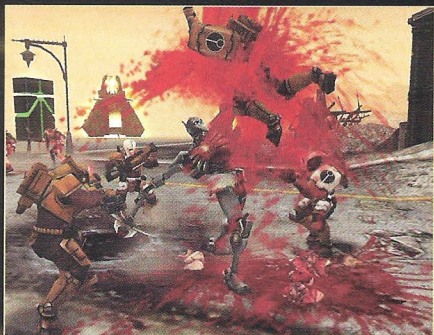
коррективы в быстрый и неистовый геймплей. Новая раса – Гвардия Императора, более тщательная проработка одиночной кампании, изменения в балансе и незначительная доработка движка наилучшим образом продолжила славные традиции оригинального Dawn of War. Сейчас больше одного аддона делать не принято, но разработчики отбросили общепринятые прави-

ла и анонсировали второй expansion pack под названием Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade. Такой смелый ход объясняется просто: вселенная Warhammer 40000 включает в себя великое множество знаменательных событий, мест, рас и группировок, а такого счастья запросто хватит на десяток игр с несколькими дополнениями к каждой из них. И к тому же

в светлых головах из Relic Entertainment родилось такое огромное количество новых интересных идей, что стало ясно – без еще одного дополнения не обойтись. Да уж, правду говорят, что хорошая мысль приходит опосля.

На этот раз на арене боевых действий появятся сразу две известные нечеловеческие расы – Тау (Tau) и Некроны (Necrons). Последние являлись





едва ли не главным пугалом в Winter Assault, так что хорошо запомнились игрокам. Однако теперь они предстанут во всем своем ужасном величии.

Механизированная нежить

Некроны – старейшая раса галактики, ее возраст превосходит даже древних Элдаров, прошлое сокрыто почти непроницаемой завесой тайны. Некогда их раса называлась Некронтир (Necrontyr) и они длительное время безуспешно пытались продлить свои короткие и почти ничтожные жизни, избежать гибели от лучей их огромного и беспокойного солнца. Они достигли запретных высот во всех областях науки, однако безуспешно – возжеленное долголетие по-прежнему было недостижимым. И тогда они обратились к древним богам звезд, и бог С'тан предложил бессмертие. Его цена его была просто ужасна, но Некроны согласились на это предложение. И тогда их души оказались внутри живых металлических скелетов, они утратили разум и чувства, превратились в бесстрастные машины для войны и убийства, беспрекословно выполняющие волю богов.

С'тан оказался себе на уме – ему как раз и требовались воины-рабы для уничтожения всего живого в галактике, дабы боги могли питаться душами погибших. Как только Некроны извели практически всю разумную жизнь в галактике, они впали в продолжительную спячку, ожидая зарождения новой жизни. И дождались... В 41 тысячелетии галактика содрогнулась от безжалостной и размеренной поступи Некронов.

В бою Некроны – непобедимые и безжалостные воины,

к тому же в Dark Crusade они получили несколько новых возможностей. Некроны одинаково хороши как в дальнем, так и в ближнем бою, их Гаусс-пушки не дадут спуска никому. К тому же их весьма трудно убить: Necron Lord – основной герой этой расы – одним махом воскрешает всех павших на определенном участке карты.

К тому же Некроны имеют возможность использовать свой монолит-базу как передвижную артиллерийскую установку и даже призывать на помощь своих богов. Так что теперь только самый ленивый игрок, регулярно сидящий в танке, не будет кричать о жутком дисбалансе. Уже сейчас у поклонников Dawn of War нет ни малейшего понятия, что противопоставить механизированной нежити, коей в сущности и являются Некроны.

Другая абсолютно новая для игроков раса – Тау, выскочки и идеалисты с большой буквы. Эта молодая и амбициозная раса родилась на Восточной грани галактики. Еще каких-то 6000 лет назад они вели спокойный примитивный образ жизни в саваннах своей родной планеты. Но однажды вся раса сплотилась вокруг идеи некоего абстрактного «Великого Добра» (The Greater Good), покончили с индивидуализмом, направили все желания

каждого на стезю службы обществу. За короткий срок Тау стали невероятно организованной и очень технологически развитой расой, тоже крайне охочей до колонизации других звездных систем.

Основной козырь Тау на поле боя – отменная организация, мощное импульсное оружие дальнего боя и силовая бро-

ня. Их техника, оснащенная антигравитационными двигателями, тоже одна из лучших во вселенной. А вот ближний бой является самым уязвимым местом Тау, несмотря на все их старания привлечь наемников для исправления этого недостатка.

Одержимые маниакальной идеей «Великого Добра», Тау со всего размаха ввязались во все конфликты между основными расами во Вселенной, поскольку считалось, что и остальные расы должны поддерживать их идею, неукоснительно следовать принципам Тау, что встретило серьезное сопротивление, особенно со стороны Империи Людей.

Время и место

События в Dark Crusade начинаются там, где заканчивается история Winter Assault, то есть на маленькой промерзлой до самого ядра планете Кронос. Именно здесь пересекаются пути и интересы всех семи рас. Планета уже

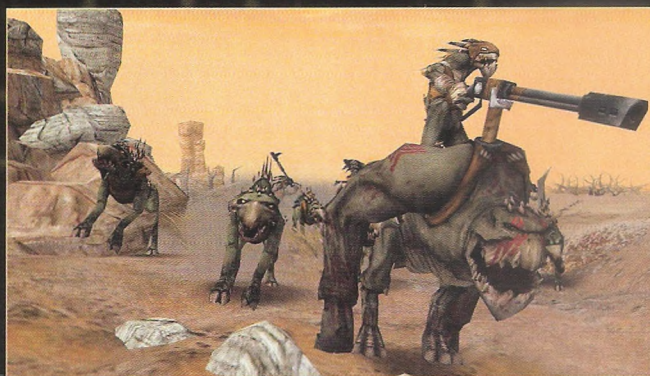
и даром никому не нужна, теперь идет война на уничтожение.

Подход к однопользовательской кампании снова изменился самым радикальным образом. Теперь вместо почти линейного набора миссий перед взором игрока вся планета, выполненная в виде огромной мета-карты и поделенная на регионы. Каждая миссия – завоевание очередного куска территории. Подобранный подход уже довольно давно используется во всяких исторических глобальных стратегиях вроде Rise of Nations, но для фантастических RTS такой подход пока еще в новинку.

Таким образом сюжет проявляется только в ключевых моментах, но как до них добраться – это уже дело игрока.

Завязка тоже проста – на планету прибывают силы Некронов, и экспедиционные си-





лы Элдоров решают, что их необходимо остановить любой ценой. Космодесант, как всегда, решает защищать интересы человечества и Бессмертного Императора. Шальным ветром на Кронос заносит и Тау с их идеей «Великого Добра», которую они тут же начинают продвигать. Под шумок грандиозных битв Хаос вступает в игру, чтобы покончить со всеми врагами сразу. Орки тоже не дураки подрались и сломя голову бросаются воевать... Соответственно, от выбора расы уже напрямую зависит и концовка.

Мета-карта

Каждая территория на карте обеспечивает игрока определенным бонусом, не обязательно критически важным, но полезным в определенных ситуациях. Так, к примеру, контроль над одной локацией позволит игроку начинать последующие завоевания с большим количеством ресурсов, владение другим регионом гарантирует дополнительные отряды в начале игры или увеличение лимита снабжения. К тому же от количества захваченных земельных



участков зависит крутизна и прокачка героев, однако конкретных заявлений по этому поводу от разработчиков все еще нет.

Если не слишком сильно углубляться в философствование, то все перестановки на мета-карте очень сильно напоминают привычные игрокам сражения, но только в роли реликтов и стратегических точек выступают целые территории. Такой удачный ход придает событиям глобальный характер, и к тому же начисто отменяет все заявления о линейности прохождения. Подход к однопользовательской части игры перевернут вверх тормашками, что и является одной из основных причин создания Dark Crusade.

Визуальные улучшения нового аддона носят чисто косметический характер, разработчики не ставили своей целью еще раз переписывать и дорабатывать движок игры. Графика и так на высоком уровне, а баги движка, связанные с прохождением сквозь стены, похоже, не исправимы. Так что товарищи из Relic Entertainment решили не особо напрягаться. Во всяком случае, отсутствие нужной, но не совсем обязательной возни существенно ускорит процесс создания игры.

Чем дальше в лес...

Число поклонников Warhammer в Украине стремительно растет, чему в немалой степени способствуют также художественная литература, не утратившая своих особенностей после литературного перевода, не учитывающего ат-

мосферу и прочую специфику. Появились в наших краях и миниатюры – хитрые кустари лепят фигурки Эльдаров и Орков, которых они когда-то где-то подсмотрели.

Однако самым доступным способом приобщиться к мрачной, но в то же время чарующей вселенной Warhammer 40000 остаются компьютерные игры. И здесь у разработчиков работы непочатый край. Ведь за кадром остались ближайшие родичи клыкастых Зергов Тираниды, чей невероятный коллективный разум вынашивает планы грядущих завоеваний, а темные Элдры наводят ужас своими набегами. Да и в Империи Людей осталось немало интересных организаций – Охотники на ведьм (Witch Hunters), Бойцы с демонами (Daemon Hunters) и Сестры Битвы – женский аналог Космодесанта Империи. Так что создателям игр еще есть к чему стремиться, над чем работать, а игрокам остается только ждать и надеяться, а дождавшись – радоваться. Самым ближайшим радостным событием станет появление Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade, запланированное на осень этого года.

Алексей Лешук, aka The Lich



7900

hit n

СВІТОВИЙ
100%
ПРОДАЖ

ГІПЕРМАРКЕТ
МОБІЛЬНИХ РОЗВАГ

wap.hiton.com.ua **ТУТ ДЕШЕВШЕ**

**НЕ ПАНІКУЙТЕ!
КОНТЕНТУ
ВИСТАЧИТЬ
НА ВСІХ**

**ВІЙНА
ВИСОКИМ
ЦІНАМ**

40 коп. **кольорова картинка**

1 грн **Анімація**

4.6 JAVA ГРА

90 Мелодія

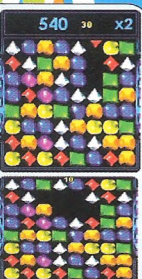
**СПРОБУЙ
ЗАРАЗ!
ВІДПРАВ
SMS
ЗІ СЛОВОМ
Cyber**

НА НОМЕР 7500 та половина на 2.5 грн
НА НОМЕР 7900 та половина на 9.0 грн

Збережи отримане SMS, та заходь по ньому до **WAP-ГІПЕРМАРКЕТУ**

[illegible]

ІНСТРУКЦІЯ **Варіант** Для користування послугами у вас повинні бути активовані та старіший **ВІАР**. Для отримання грі надішліть їй код номер 7900. Вартість SMS повідомлення на номер 7900 складає 3 грі з ПДВ, на номер 7900 складає 2,5 грі з ПДВ. Послуга підтримується операторами **СМС**, **ДЖИНХ**, **Київстар**, **ДЛІСЦЕ**. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою. Ліній для повнолітніх. Контент-провайдер: ТОВ "Полігон Інтергейм Україна". www.polygon-ukraine.com **Виникли питання? Телефонуйте негайно! (044) 502-01-13**
(Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні).



Guitar
HeroLet's
Rock!**Название игры:** Guitar Hero**Жанр:** Guitar Simulator**Издатель:** RedOctane**Разработчик:** Harmonix Music**Сайт игры:** www.guitarherogame.com**ОЦЕНКА:****10****Графика:****6****Геймплей:****11****Управление:****11****Звук:****11****Сюжет/концепция:****9**

Времена рок-музыки, когда в цене были замысловатая гармония, невообразимые созвучия и – главное – мастерская импровизация, прошли. Сегодняшние звезды пишут музыку, видимо, в расчете на то, что их сочинения будут исполняться дворовыми кружками урбанистической самодельности, отчего структура песен донельзя банальна и незатейлива. Потенциальные исполнители хитов, терзающие шестиструнную подругу на скамейках под луной, могут, в принципе, обойтись пятью-семью аккордами, чтобы на всю ночь закатыть по-

пурри из «шедевров» последнего времени под окнами соседей. Однако проект Guitar Hero от разработчиков из компании Harmonix Music предлагает отвлечься от всего этого убожества и на мгновение вернуться в эру величия рок-музыки и настоящих мастеров игры на шестиструнной гитаре.

Я – рок-музыкант!

Суть Guitar Hero, как и все гениальное, проста. Перед нами сцена, рок-группа из четырех человек, а также зрители, пришедшие на рок-фестиваль и ожидающие не просто хорошего выступления рок-музыкантов, а настоящего драйва! Вам как главному герою отво-

дится роль одного из гитаристов, чья задача – продемонстрировать мастерство игры на гитаре и привести публику в настоящий экстаз.

Исполнение композиций осуществляется посредством специального контроллера, представляющего собой точную копию электрогитары Gibson SG (контроллер входит в комплект с игрой).

По центру экрана располагается уходящий вдаль гриф гитары, который поделен на пять дорожек. Время от времени на дорожках загораются разноцветные кружки (они символизируют ноты), каждому из которых соответствует определенная кнопка на контроллере.

Если вы успеваете вовремя нажимать нужные клавиши, то звучит превосходная мелодия, а люди в зале скандируют от восторга. Если же вы напрочь не попадаете в ноты, то вместо музыки получается дикая какофония звуков, а толпа начинает злобствовать и выражать недовольство столь бездарным музыкантом.

Кружочки на грифе появляются в произвольном порядке с разной частотой. Зачастую от игрока требуется зажимать одновременно несколько клавиш, иногда удерживая комбинацию некоторое время (протяженность определяется длиной цветной полосы, следующей за кружками). Благо-

даря такой системе у владельцев контроллера создается иллюзия игры на настоящей электрогитаре.

Игра Guitar Hero имеет четыре уровня сложности. На уровне Easy задействовано всего три клавиши, и исполнить любую композицию по сути проще простого. На уровне сложности Normal задействованы уже четыре клавиши и введено большое количество комбо. Уровни Hard и Expert требуют от игрока колоссальной концентрации и скорости реакции. Нужно обладать изрядной долей мастерства, чтобы исполнить сложные гитарные соло.

На пути к вершине музыкального Олимпа

Одним из интересных моментов Guitar Hero является режим Career. В начале игры вы выбираете одного из шести



залы и стадионы, феерические шоу и т. д. Транжирить деньги на вечеринки, выпивку и стриптизерш, к сожалению, нельзя. Также в игре не предусмотрены дебоши, крушение музыкальных инструментов на сцене и прочее веселье, сопутствующее жизни настоящего рок-музыканта.

За свои выступления вы получаете гонорары, которые можно потратить на покупку новых гитар, наклеек на них, дополнительных песен и раз-

от таких королей рока, как Jimi Hendrix, Queen, Deep Purple, Motorhead, Guns 'N Roses, AC/DC, Ozzy Osbourne, Judas Priest, Led Zeppelin. Помимо этого в игре представлено множество хитов современных групп – Franz Ferdinand, Red Hot Chili Peppers, Queens of the Stone Age, Audioslave, The Donnas, Sum 41, White Zombie и многих других исполнителей.

Все музыкальные композиции являются перезаписанными специально для игры вариантами

бой красотой не блещут, большей частью представляя собой топорных Буратинов. Но в целом концертные выступления срежиссированы неплохо: световые и пиротехнические эффекты на сцене, камера, показывающая происходящее в разных ракурсах, рок-музыканты, реагирующие на ваши действия, и исполнение гитарных соло, ликующая толпа...

Заключение

Guitar Hero, хотя и не относится к категории шедевров, заслуживает внимания всех владельцев PlayStation 2 и их многочисленных друзей. Игра хороша, свежа, эффектна! К тому же вполне оригинальна по своей концепции. Простой, но весьма увлекательный игровой процесс, колоритные персонажи, отличный саундтрек делают Guitar Hero одной из наиболее заметных игр в жанре музы-



доступных персонажей, гитару и начинаете карьеру рок-музыканта. Изначально место выступления вашей рок-группы ограничивается маленькими прокуренными рок-клубами с десятком посетителей. Однако это всего лишь начало! Ведь виртуозное исполнение песен поможет вам завоевать всемирное признание и стать настоящей рок-звездой со всеми вытекающими отсюда последствиями: внимание прессы, многотысячная армия поклонников, огромные концертные

личных бонусов (например, на более поздних этапах игры можно купить даже двух дополнительных персонажей).

Музыкальное наполнение Guitar Hero выше всяких похвал, ведь недаром игра была награждена каналом Spike TV за лучший саундтрек, а информационный ресурс IGN назвал этот проект «Игрой Года». Рок-музыка представлена в таких стилях, как хэви-метал, альтернатива, панк-рок и хард-рок. Вам представится возможность исполнить классические хиты

ми оригиналов, отчего звучат намного более качественно и чисто. Вокальные партии остались неизменными, поэтому вы без труда узнаете голоса своих любимых музыкантов.

Что же касается графики, то она выполнена на среднем уровне и ничем не выделяется, что, впрочем, на качестве игры нисколько не сказывается. Конечно, частенько бросаются в глаза слабые текстуры, особенно в отображении окружения и задних фонов. Да, и модели рок-музыкантов осо-

кальных симуляторов. Недаром даже музыканты популярной британской рок-группы The Alps после того, как им предложили опробовать эту игру, ответили: «Это лучшая игра из всех, в которые мы играли. Разработчики очень удачно имитировали игру на гитаре, как, впрочем, и выступления перед многотысячной аудиторией! Отличное развлечение для домашней вечеринки в кругу друзей!».

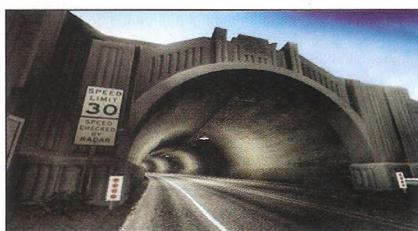
Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Ford Street Racing (Форд Стрит Рейсинг)**Разработчик:** Razorworks (www.razorworks.com)**Издатель:** Empire Interactive**Издатель у нас:** «Одиссей»**Системные требования:** процессор с тактовой частотой 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель с 128 Мб видео и поддержкой DirectX 9**Рекомендуемые:** процессор с тактовой частотой 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель с 128 Мб видео и поддержкой DirectX 9**Сайт игры:** www.fordstreetracing.com

ОЦЕНКА:	6
Графика:	5
Геймплей:	
карьера:	8
все остальное:	2
Управление:	5
Звук:	4

Всё по понятиям!



Мало чем можно удивить современного игрока. Конечно же, есть еще очень много неиспробованных идей и сюжетов для игр. Однако новинки в жанре, где все уже заняли свои места, могут «выехать» только за счет какой-нибудь оригинальной идеи или очень высокого качества самой разработки. В обзоре нами Ford Street Racing реализовано несколько интересных идей. Их по праву можно считать оригинальными, ведь раньше мы подобного нигде не встречали...

Раз уж речь зашла об управлении, стоит отметить несколько интересных фактов. Столбики, расставленные вдоль обочины на многих картах, представляют собой некоторого рода голограммы. Сквозь тоненькую железку можно проехать без остановки, лишь немного повредив (хотя и это под вопросом) корпус. Несмотря на такие явные глюки, в игре все равно присутствует физика. На асфальтовом покрытии машину очень тяжело ввести в занос, она хорошо держит дорогу, быстро разгоняется и нормально реагирует на действия игрока. А вот как

Вместе с тем в игре нашлось достаточно недостатков.

Много «Фордов», хороших и разных

По логике вещей, если в названии игры упоминается Ford, значит в игре много автомобилей этой марки. Все правильно, в FSR можно увидеть много всяких разных «Фордов», при том не только разных классов, но и разных годов выпуска: Sierra, Escort, Fiesta, все разновидности Mustang'ов, красавец GT и еще несколько моделей.

Кроме внешности, приближенной к настоящим аналогам и поведение автомобилей. Длинную машину водит на поворотах, она легко поддается заносам. Легкие малолитражки ведут себя проворно, но при столкновении победа остается за тяжеловесами. Внедорожники, как им и положено, хорошо справляются с препятствиями, долго разгоняются и не особо торопятся с остановками.

только случайно попадем на траву, машину начнет носить из стороны в сторону, поворачивать станет нелегко, да и разогнаться на газоне авто не хочет.

В погонях за оппонентами нам также придут на помощь вездесущие законы физики. Если спрятаться за противником и четко идти за ним, противодействующий воздушный поток будет давить на него, минуя корпус вашей машины. Благодаря меньшему аэродинамическому сопротивлению можно набрать скорость и вырваться вперед.

Есть и модель повреждений. Чем больше биться головой (то есть капотом) об стену, тем больше «Форды» начинают туго реагировать на повороты руля и неторопливо разгоняться. К тому же снижается максимальная скорость. Беда в том, что внешне все это выглядит, мягко говоря, не очень впечатляюще. При ударах на машинах появляются царапины, как правило, только спере-



ди или сзади. Иногда начинает трястись бампер, но он ни за что не отлетит. Сами же столкновения тоже сделаны некорректно. Царапнувшись о стену, машина сбрасывает скорость почти в ноль, а разогнавшись заново в этой игре – не самое большое счастье, уж поверьте!

Внешне машинки в аккурат выполнены по заводским чертежам Ford'a. Выглядят представители американского автопрома, как герои мультфильмов. Однотонные железные лошади, собранные из простейшего набора деталей, в основном прямоугольных, покрашены в один, максимум два цвета. Никаких освещений, отражений, блеска и прочих прелестей. Все 14 кусочков Los Angeles'a смотрятся тоже очень однообразно. Картину немного скрашивает bloom при выезде из туннелей (что-то подобное было в LRC) и яркие, пусть даже не очень четко прорисованные, текстуры.

Стритрейсинг в FSR и в нашей жизни

Что такое для нас стритрейсинг? Конечно же, это ночные заезды на upgrade'женных тачках с неон под днищем и записью азота в багажнике. Хотя, с какой стороны посмотреть. В дословном переводе с английского Street Racing означает «гонки по улицам». В FSR стритрейсинг представлен также, как и «Форды», – чисто формально, ведь никто не скажет, что гонки по улицам Лос-Анджелеса – это не стритрейсинг, не так ли? Все по понятиям! В игре есть возможность прокатиться в одиночном заезде и более интересный режим «карьера» (командная гонка), который, к слову, в меню не сразу и найдешь. С одиночным все ясно: простые заезды, так, ничего особенного.

«Карьера» более интересная. Все стандартно: есть деньги, есть магазин с автомобилями, жаль только, что нет магазина с запчастями для них. Гонять можно в чемпионате или в отдельных гонках. Чемпионат разделен на несколько типов: классический, тюнингový и гоночный. Соответственно, есть три типа автомобилей. Классические – в основном старенькие «Форды», до 90-го года выпуска. Тюнингový – покрашенные новые «Форды», с моделей 90-х го-

дов до самых последних. Гоночный автопарк представлен спортивными автомобилями Ford, несколькими концептами и суперкаром GT. Заезды в чемпионатах состоят из нескольких (4–5) состязаний и делятся в свою очередь по сложности: на новичков и экспертов.

Кроме привычных всем гонок на вылет, соревнований и езды на время, в FSR есть очень оригинальный режим командной езды. На трассе соревнуется парочка команд, автомобили которых покрашены в определенный цвет. Мы играем за красных. Главное, что нужно сделать, – набрать как можно больше очков, количество которых зависит от того, как близко к лидеру находятся машины вашей команды. Вывели на первое место одну машину, не расслабляйтесь, переключитесь на вторую (третью) и сражайтесь за первенство уже за ее рулем, а предыдущим автомобилем займется компьютер. Тут нам на помощь приходит возможность отдавать приказы AI, взявшему управление свободной машиной. Есть возможность совместно сделать обгон или блокировку оппонента. Командные гонки очень захватывают. Это, пожалуй, одно из немногих, что оставляет право на существование для Ford Street Racing. И бывает очень обидно, когда вывел машину в лидеры и переключился на отстающий автомобиль, а компьютер тем временем проморгал первое место.

Гул мотора немного однообразен, высокие обороты от «низов» отличаются совсем немножко. Музыки в гонках нет, а после полчасика игры хочется снять наушники – начинает болеть голова.

К другим недостаткам игры можно отнести **неудачную** камеру с воздуха, **невозможность** настройки управления, наличие **только автоматической** коробки передач и определенное однообразие всего происходящего.

Из позитивного выделим **отличную** карьеру, более-менее **умный AI** и **реалистичное** поведение автомобилей. Надеюсь, что следующие игры у Razorworks будут более толковыми.

Негативный Reviewer

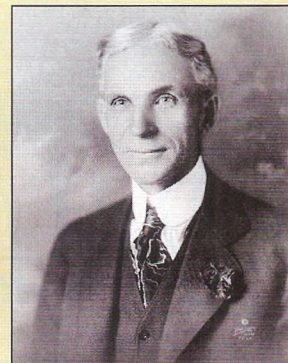


КТО ТАКОЙ ГЕНРИ ФОРД?

Генри Форд (30 июля 1863 – 7 апреля 1947)

Генри Форд (англ. Henry Ford) – промышленник и основатель завода по производству автомобилей Ford Motor Company. Он внес значительный вклад в мировой автопром. Генри Форд известен также тем, что впервые стал использовать промышленный конвейер. Вопреки распространенному заблуждению, конвейер внедряли и до этого, однако Форд создал первую коммерчески успешную линию. Его лозунг «автомобиль для всех» подразумевал выпуск наиболее доступных (дешевых) автомобилей в начале эпохи автомобилестроения. Одной из наиболее цитируемых фраз Генри Форда считается «Цвет автомобиля может быть любым при условии, что он черный».

Ford – третий по объему выпуска автопроизводитель в мире после General Motors и Toyota. В 2005 году компанией (вместе с контролируемыми марками) было продано 6,8 млн. машин. Выручка в 2005 составила \$ 178,1 млрд., чистый убыток – \$ 1,6 млрд.



Название игры: Onimusha: Dawn of Dreams

Жанр: Action

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Сайт игры: www.capcom-europe.com

ОЦЕНКА:

Графика: 10

Геймплей: 11

Управление: 10

Звук: 10

Сюжет/концепция: 10

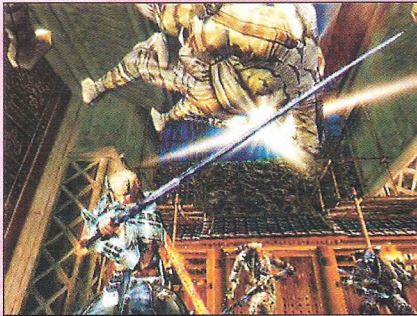
ПРЕЗЕНТАЦИЯ



Оnimusha: Dawn of Dreams – блестящий образец авторского подхода к традиционно коммерческому проекту. Демонстрирует высочайший профессионализм и новаторство в жанре, казалось бы, «заезженном до дыр», не отказываясь от «фирменных» исторических, культурных и мифологических акцентов. Игру можно смело назвать самурайским экшен года на PlayStation 2. Те, кто играл в предыдущие части серии, увидят проект с новой стороны, а те, кто впервые познакомится с игрой, получат наслаждение, сравнимое с тем, которое геймеры испытывали в 2001 году, когда только что появившаяся игра Onimusha была признана одним из самых инновационных проектов и даже породила новый жанр видеоигр.

25 лет спустя...

Как и при работе над предыдущими тремя частями игры, разработчикам удалось умело соединить в Onimusha: Dawn of Dreams реальные исторические события с собственными фантазиями. Гражданская война в Японии подходит к концу. События игры разворачиваются в Японии XVI века, в эпоху, когда средневековые правители сражались за власть и влияние. Со времени смерти безжалостного и беспощадного феодала Оды Нобунаги, пытавшегося объединить всю страну под своей властью, прошло 25 лет. Его приемник Тоетоми Хидэеси вместе со своим помощником Мицунари Исида решают взять бразды правления в свои руки и обратиться к темным силам Генмы, дабы, используя призрачную армию демонов, окончательно подчинить себе всю страну. Генма, в свою очередь, для порабощения мирного населения используют «инсектов», за-



ражающих людей и превращающих их в зомби.

Главный герой, Соки – молодой воин, справедливый мастер боя на мечах, – вместе со своими соратниками стремится остановить кровопролитную войну, развязанную Тоетоми Хидеси.

Шестеро смелых

Одной из главных инноваций в Onimusha: Dawn of Dreams стало введение пяти полноценных игровых персонажей, каждый из которых обладает уникальными навыками, вооружением, рукопашными приемами, магией и способностями. Итак, помимо Соки, вы сможете управлять следующими героями:

Дзюбей Ягу – очаровательная молодая девушка. Имея миниатюрную фигурку и ловкость, Дзюбей может проникать в недоступные для других персонажей места.

Монах Тенкай – от других героев его отличает умение разговаривать с душами мертвых людей, благодаря чему он может получить всю необходимую информацию и даже нужные ему предметы.

Охацу – одна из дочерей Оды Нобунаги. Девушка вооружена скорострельным аналогом ружья, может минировать некоторые двери и использовать балки для преодоления препятствий.

Испанец Роберто – благодаря своей невероятной силе, этот парень способен не только передвигать тяжелые предметы, но и вышибать стальные двери.

Также стоит отметить, что, в отличие от предыдущих частей, в Onimusha: Dawn of Dreams стало сравнительно больше элементов RPG. Так, например, каждый из героев может улучшать характеристики оружия и брони. Любое оружие имеет несколько параметров: элемент, количество улучшений при достижении определенного уровня, наносимый урон противнику, максимально возможное число комбо и уровень использования магии Oni. Главными же характеристиками здесь все же являются элемент, максимальное количество улучшений и магия. Поэтому, если вы нашли оружие, у которого эти показатели низкие (а в некоторых случаях магия вообще не может быть использована), то лучше сразу продайте его торговцу.

Что же касается доспехов, то каждый уровень улучшения добавляет одну единицу защиты. А каждый десятый уровень дает возможность облачиться в еще один предмет боевой экипировки. Помимо этого, в игре вы можете найти огромное количество разнообразных аксессуаров, амулетов, свитков и прочих предметов, которые могут значительно улучшить характеристики героев или дать защиту от какой-либо стихии (огонь, лед, свет, тьма и т. д.).

Как и прежде, герои повышают свои уровни за счет поглощения душ убитых в сражениях демонов. Инновация состоит в том, что после достижения определенного количества оч-

ков герои могут совершенствовать свои характеристики (атака, защита, критический удар, поглощение душ). Например, чтобы получить какой-либо новый боевой прием или комбо-удар, необходимо повысить один из показателей параметра «Атака».

Все улучшения можно производить только в точках сохранения, реализованных в виде лачуги, где герои могут поговорить, отдохнуть, посмотреть предметы и посетить магазин.

Игровой процесс построен на взаимодействии персонажей и грамотном использовании их навыков и способностей. Самый простой способ совместного прохождения игры – отдавать выбранному персонажу один из приказов: «Следуй за мной», «Защищайся», «Собирай души» или «Атакуй». Более сложный способ заключается в постоянной смене героев для выполнения второстепенных миссий, решения пазлов, доступа в секретные места и локации.

Бесспорно, самыми интересными моментами в Onimusha: Dawn of Dreams являются зрелищные боевые схватки. Обилие боевых приемов персонажей превращают сражения просто в умопомрачительное действо! Отдельно хочется отметить эффектные комбо-удары. Некоторые из них могут выносить за один раз десятки демонов.

Прохождение игры привязано к сюжету, но при желании можно возвращаться на уже

пройденные уровни в поисках пропущенных закоулков, а также с целью накопления очков опыта. В игре вообще возникает много ситуаций, когда героям по сюжету требуется вернуться в пройденную локацию, но с новым заданием.

Красота по-японски

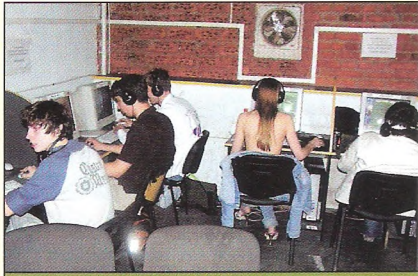
Визуальный ряд Onimusha: Dawn of Dreams находится на весьма высоком уровне (для фактически уже отжившей свое приставки PlayStation 2). Мир игры яркий и живописен, сочные цвета радуют глаз и привлекают внимание. На локациях с такими декорациями хочется возвращаться снова и снова, что для Onimusha: Dawn of Dreams с ее элементами бэктрекинга и возможностью прокатки очень важно. Сами же персонажи и их враги прекрасно анимированы при помощи технологии Motion Capture.

Подводя итог, отметим, что Onimusha: Dawn of Dreams – последний проект из этой серии для консоли PlayStation 2, и, надо сказать, один из лучших. Авторы не ограничились банальным использованием старых наработок, а привнесли в игру много новых и интересных нововведений. Благодаря этому Onimusha: Dawn of Dreams представляет собой не только достойное продолжение серии, а и полностью пересматривает концепцию игры, предлагая игрокам взглянуть на нее с новой стороны.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



WCG UA 2006: Первые раздачи



Деморализатор DD



xb и Letters – герои дня



Fors)C.a.P.: «...уже не смешно!»

Все началось согласно расписанию. В дни, объявленные заранее, толпы молодежи с паспортами и воспаленными от круглосуточных тренировок глазами стали подтягиваться к клубам в крупных городах страны. «Восстание живых геймеров» означало, что World Cyber Games 2006, крупнейший в стране чемпионат, спонсируемый компанией Samsung Electronics, начал свое шествие по Украине.

Первые ласточки

Во львовском C-Club 10 июля, из-за того, что казсеров зарегистрилось 26 команд, в первый день отыграли все отборочные Counter-Strike. Также прошли отборочные по StarCraft – там было зарегистрировано всего 19 человек.

Львовские казсеры серьезно пострадали от киевлян Defdumps, приехавших из Киева с твердым намерением победить. Кто знает, может, в победе DD виновато главное секретное оружие киевлян –

девушка Партизанка, выступавшая за них? Вид на Партизанку со спины – это «мораль» команды противников.

- **1 место** – eFM.TNT – квота на финал WCG, дипломы и футболки
- **2 место** – DD – квота на финал WCG, дипломы и футболки
- **3 место** – TreezZ – дипломы и футболки

«Старик» никак не выходит из головы украинских киберспортсменов. Несмотря на то что вид культивируется только в Азии, у нас «ветерана стратегий» все еще любят.

А во Львове места распределились так:

- **1 место** – k7.Jersey – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **2 место** – LuckyGamer – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **3 место** – FT.Land – диплом, футболка

На второй день, в воскресенье 11 июня, прошли отборы по оставшимся дисциплинам.

Зарегистрировавшись на участие в гонках Need for Speed, многие геймеры «спасовали», и на игры пришло только 11 человек. Но даже если бы пришли все, всё равно финальные игры проходили бы между тремя сильнейшими игроками.

- **1 место** – Koval.C-club – квота на финал WCG, диплом, футболка, модель машины от Intel
- **2 место** – BAC5I.C-club – квота на финал WCG, диплом, футболка, модель машины от Intel
- **3 место** – E1 – диплом, футболка, модель машины от Intel

На львовские игры по Warcraft III пришло 44 (!) игрока. Причем во Львов приехали игроки даже из Кривого Рога, но первые места заняли львовяне, а победителем стал житель Коломыи. Причем третье место (не дающее права поехать в Киев на суперфинал) уже не в первый раз занял Fors)C.a.P. Непруха значит, непруха...

- **1 место** – BIKER – квота на финал WCG, диплом, футболка

- **2 место** – 40uS)alex – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **3 место** – Fors)C.a.P.L-on – диплом, футболка

В номинации FIFA 2006 все закончилось именно так, как и должно было закончиться. Три лучших игрока региона, считающегося «фифакерским», – представители команды «Шпиль-Миньон» – заняли три первых места. Причем финальные игры они решили не играть – зачем? Ведь квоты на финал выиграны!

- **1 место** – Shpil-mN.Manu-na.C-club – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **2 место** – Shpil-mN.Spawn.C-club – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **3 место** – Shpil-mN.Digital.TNT – квота на финал WCG, диплом, футболка

Второй этап длинного пути

17–18 июня в донецком клубе Ultima прошли очередные игры WCG UA 2006.

железные радости по человеческим ценам

ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

АКВАКОМ

247-40-20

Для размещения рекламы в рубрике «Реальный базар» звоните (044) 501-9355

3D performance, quality, freedom

SYSTEMS

Компьютеры для работы и развлечений
Человеческие цены
Качественные комплектующие
Гарантийное обслуживание

tel (+38 044) 454-08-66
fax (+38 044) 454-08-67
@ 3d@3dsystems.com.ua

Basic Home PC **1560** грн!
Media Home PC **2100** грн!
Extreme Game PC **3200** грн!

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ
с доставкой



Тел.: +380 (44) 204-7444
+380 (44) 599-6612

www.pristavki.com.ua
e-mail: info@pristavki.com.ua

В первый день традиционно игрались отборочные по Counter-Strike. В Донецк приехали киевляне tms (в состав которой входили Boss, Puma, Arcan), а также львовские VooDooPlz (теперь они именуются Letters). Но на чемпе была и местная eXtremelyBad, которая и получила первый приз.

- **1 место** – eXtremelyBad – квота на финал WCG, дипломы и футболки
- **2 место** – Letters – квота на финал WCG, дипломы и футболки
- **3 место** – tms – дипломы, футболки

Следующими игрались стратегии. В номинации WarCraft III погоду сделал приехавший играть на чужом поле C20.Ghost. В итоге местному монстру Midway пришлось потесниться, и расклад по местам оказался таким:

- **1 место** – Zion.Sonik – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **2 место** – C20.Ghost – квота на финал WCG, диплом, футболка



Лучшие львовские фифакеры: кто бы сомневался?

- **3 место** – C21.GG – диплом, футболка

Побороться сразу за три квоты на финал пришло всего лишь 17 старкрафтеров. Выиграли лучшие:

- **1 место** – bambucha – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **2 место** – [Oops]Bich – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **3 место** – uG.Ugin-VC – квота на финал WCG, диплом, футболка

За поездку в Киев в отборочных играх в номинации Need for Speed сражалось всего лишь 14 игроков. Больше не пришло – вероятно, боялись показать свой слабый скилл.

Но сразиться с лучшими в области – разве это само по себе не тренировка?

- **1 место** – Oden – квота на финал WCG, диплом, футболка, модель машины от Intel
- **2 место** – LeX – квота на финал WCG, диплом, футболка, модель машины от Intel
- **3 место** – equil – диплом, футболка, модель машины от Intel

WCG UA 2006

Днепропетровск, клуб «Сектор»
24 июня: Counter-Strike
25 июня: остальные

Харьков, клуб «Полигон»
1 июля: Counter-Strike
2 июля: остальные

Одесса, клубы «Ангар 18», «Клан»
8 июля, «Ангар 18»: Counter-Strike
8 июля, «Клан»: WarCraft III и StarCraft
9 июля, «Клан»: FIFA 2006 и NFS

Поиграть в виртуальный футбол пришло сразу 24 игрока, причем двое из них оказались топовыми столичными фифакерами. Судьба путевки в Киев была решена сразу, но, в отличие от Львова, где финал парни просто не играли, в Донецке два киевлянина решили размять свои виртуальные мускулы.

- **1 место** – NR_Master.VC – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **2 место** – Strim.C-club – квота на финал WCG, диплом, футболка
- **3 место** – matrix.DAN – диплом, футболка

Благодарим www.gameinside.com за фото и помощь в подготовке материала.



НАЙМОБІЛЬНІШІЙ ЖУРНАЛ

В УКРАЇНІ

MobileRadio

ЖУРНАЛ №1
ПРО МОБІЛЬНУ ТЕХНІКУ

СВІДОЦТВО МІНІСТЕРСТВА ВІД 07.04.1998

Турнир: ASUS Spring Cup 2006

Дисциплины: Counter-Strike 1.6, Quake 4, WarCraft III, FIFA 2006, NFS: MW, StarCraft: Bw

Место проведения: Россия, Москва, ИЦ 4Game

Дата: 26-28 мая 2006 года

Призовой фонд: 1 000 000 рублей

Количество участников: 6000 игроков

Asus Spring Cup 2006

Одна из самых уважаемых серий чемпионатов на территории бывшего СНГ – **Asus Cup**, начала свое существование зимой 2003 года и, словно маленькая снежка, скатывающаяся с горы, превратилась в большую лавину. С скромным инвент по одной дисциплине с призами в виде материнских плат и видеокарт, который посетило около 110 участников, в наши дни выглядит солиднее: шесть дисциплин, шесть тысяч участников и один миллион рублей на кону – это **Asus Spring Cup 2006!**

На сей раз прогеймерам предстояло сразиться в следующих дисциплинах:

- **Counter-Strike 5v5 Masters** – 44 команды, призовой фонд – 500 000 рублей
- **Quake 4 1v1 Open** – до 128 участников, призовой фонд – 150 000 рублей
- **WarCraft III TFT 1v1 Open** – до 128 участников, призовой фонд – 150 000 рублей
- **NFS: MW 1v1 Open** – до 64 участников, призовой фонд – 75 000 рублей
- **FIFA 2006 1v1 Open** – до 64 участников, призовой фонд – 75 000 рублей
- **StarCraft: Broodwar 1v1 Open** – до 64 участников, призовой фонд – 50 000 рублей

A-Gaming жжет!

Нетрудно предположить, что самым жарким выдался турнир **Counter-Strike Masters**, стартовавший 26 мая в ИЦ 4Game. На турнир съехались 44 сильнейшие команды, зрелище обещало быть интерес-

ным. Родные сине-желтые цвета флага защищали **A-Gaming**, **pro100[Frag.su]** и **defdumps**. Масла в огонь также подливала дата проведения отборочных игр на **ESCW UA**, которые состоялись днем позже **ASUS'a**. Капитаны ТОПовых команд в интервью на **GameInside.com** в один голос заявляли, что турнир в Москве негативно скажется для них на финале **ESCW UA**, лишь **A-Gaming** с уверенностью говорили, что одно другому не мешает.

Несколько разочаровали **dd**: они проиграли первую игру Виртусам на **de_dust2** [16:1] и «минус мораль» сделала свое лихое дело – ребята не вышли из группы. Игра **A-Gaming** поначалу тоже оставляла желать лучшего. Проигрыв **Spb.Islanders** на **de_inferno** [3:16] и неуверенная игра против **A-spec** на **de_nuke** [16:14] (в пользу **A-Gaming**) снижала шансы на выход в Play-off. Вот только руки опускать наши ребята не собирались, как результат – выход из группы на втором месте и шанс покататься с обидчиками в Play-off.

pro100[Frag.su] в свою очередь жег в группе не по-детски. Отправив в первой игре фаворитов группы **Nonstop** в нокадаун со счетом [16:1] **de_dust2**, **pro100** не снизили оборотов, выиграв на **de_inferno** у **w2w-Gaming** со счетом [16:2] и у **alagon** [16:0] на **de_cbble** – выйдя из группы первыми.

В Play-off **A-Gaming** с хирургической точностью одолели команду **Team Empire**: [16:11] **de_dust2**; [16:11] **de_inferno**. **A pro100** без особых проблем разобрались с **mtd**: [16:13] **de_dust2**; [16:5] **de_inferno**. Полуфинальные пары: **Vir-**

tus.pro VS A-Gaming и **Spb.Islanders VS pro100**.

Напряженное противостояние лучших команд Украины и России закончилось 0:2 в пользу последних! В первой игре на **de_train** **Virtus.pro** проиграли **A-Gaming** со счетом [11:16], а во второй – [10:16] на **de_nuke**.

А вот **pro100** не хватило до финала самой малость. Играя на равных с **Spb.Islanders**, наши ребята все-таки проиграли последнюю игру [16:6] **de_dust2**. А в игре за третье место уступили **Virtus.pro**: [3:16] **de_inferno** и [8:16] **de_dust2**.

В финале же всех ожидала вендетта! **Spb.Islanders VS A-Gaming** – [0:2]. Обыграв своих обидчиков на **de_inferno** [3:16], **A-Gaming** поставили жирную украинскую точку на **ASUS Spring Cup 2006: Counter-Strike 5v5 Masters**, выиграв вторую игру на **de_dust2** – [15:19].

Результаты:

- 1 место – **A-Gaming** – 160 000 рублей, именной чек
- 2 место – **Spb.Islanders** – 110 000 рублей, именной чек
- 3 место – **Virtus.pro** – 70 000 рублей, именной чек
- 4 место – **pro100** – 50 000 рублей

Shpil-mN в ТОП3 СНГ

Киберспортивные баталии в номинации FIFA прошли более спокойно. Несколько видоизмененные правила (считали выездные мячи) и ужасная задержка игр наложили свой отпечаток на пару-тройку игр, но в основном обошлось без сенсаций:

- 1 место – **x4-Alex** – 16 000 рублей, именной чек
- 2 место – **ae'SB-[OMEGA]** – 10 000 рублей, именной чек
- 3 место – **Shpil-mNManu-na.c-club** – 8 000 рублей, именной чек
- 4 место – **Juventino** – 6 000 рублей
- 5–6 место – **Shpil-mN Strim.c-club & Shpil-mN Chud1k.c-club** – 3000 рублей каждому игроку
- 7–8 место – **TopGun.Cheva & Mrt'mika'Planet-X** – 2 000 рублей каждому игроку

В других номинациях места распределили следующим образом:

StarCraft: Broodwar 1v1 Open

- 1 место – **fanatic.eX** – 16 000 рублей, именной чек
- 2 место – **Notforu[S2]** – 10 000 рублей, именной чек
- 3 место – **MiG.Scout** – 8 000 рублей, именной чек
- 4 место – **Rush3D.Advokate.mYm** – 6 000 рублей
- 5–6 место – **White_Ra[LKI] & -v.ProFu** – 3000 рублей каждому игроку
- 7–8 место – **cF.Project_kr[es4x] & 3D.Escape** – 2 000 рублей каждому игроку

NFS: MW 1v1 Open

- 1 место – **USSRxALAN** – 23 000 рублей, именной чек
- 2 место – **USSRxNeonion [C-Club]** – 17 000 рублей, именной чек
- 3 место – **USSRxInj3KToR-VC::SS** – 12 000 рублей, именной чек
- 4 место – **Mistik** – 8 000 рублей
- 5–6 место – **USSRxEXHAUST & N1TROUS** – 5 000 рублей каждому игроку

Интервью с участниками ASUS Spring Cup 2006:

Шпили: Расскажите о своих впечатлениях, об организации и об ивенте в целом?

Shpil-mN.Chudik: Сказать, что организация по отношению к FIFA была на плохом уровне – равноценно промолчать! Турнир, который должен был начинаться в 13:00, стартовал только после 18:00, да и сама FIFA '06 была установлена только на десяти компьютерах. О жеребьевке никто не знал и турнирную сетку никто не видел, такое впечатление, что ее просто рисовали от руки. Соревнования закончились в 4 ночи. Выводы можете сделать сами...

x4-Alex: Организация была, конечно, \$@*#@ полное! ☺

USSRxNeonion: Я считаю, что организация была действительно на высоком уровне, не считая некоторых моментов – например, в виде столпотворения у игровых зон.

USSRxAlen: Должен сказать, что я немного удивлен столь хорошим результатом... Считаю, что выложился на все сто, выжал, так сказать, из себя «все соки». Также я очень рад командному успеху. Моя команда (USSR) взяла на ASUS Spring 2006 первые три места. Организация турнира была на высоте, плюс благодаря привлекательному призовому фонду на чемпионат приехали игроки из-за рубежа (из одной только Украины четверо или пятеро).

За свою недолгую карьеру киберспортсмена (начал я в январе 2006 г.) я успел принять участие в нескольких чемпионатах (среди которых Кубок Москвы и Кубок России), и, должен сказать, АСУС по уровню организации превзошел все мои ожидания!

Шпили: Как вы оцениваете уровень подготовки команд/игроков, принявших участие в соревнованиях?

Shpil-mN.Chudik: Лично я не увидел для себя ничего нового или особенного, ведь не единожды играл со всеми оппонентами по интернету. Единственное, что запомнилось, так это хороший контроль мяча у Алекса. Остальные же играли по-своему стандартно: кто через центр, кто навесами, а некоторые юзали и то и другое.



x4.Alexx, ae'sb-[Omega] & Shpil-mN.Manyna.c-club

USSRxNeonion: Очень порадовал уровень всех без исключения участников! Проходных игр практически не было. Все достаточно серьезно отнеслись к этому чempy. Также не могу не отметить ребят из A-Gaming, которые показали отличную игру, а на следующий день еще и ESWC UA подняли!

USSRxAlen: Прийти к победе было очень и очень сложно, большинство участников играли на высоком уровне, наверное, это был один из самых счастливейших моментов моей жизни... ☺

Шпили: Довольны ли вы своим выступлением?

Shpil-mN.Chudik: Если брать во внимание факт, что чemp проводили очень поздно и самые серьезные игры пришлось играть ночью, когда все уже «залипали», то я доволен своим выступлением, так как попал в ТОП6. Огорчен, конечно, тем, что проиграл двум украинцам, с которыми придется конкурировать на отборах WCG 2006.

x4-Alex: Своим выступлением я не могу быть не доволен! ☺

USSRxNeonion: В общем и целом – доволен. Могло быть и лучше, но так уж сложилась сетка, что одна игра была сложнее другой, и в каждой гонке приходилось выкладываться на все сто.

USSRxAlen: Более чем! ☺ Незабываемый ивент!

Шпили: Возможно, есть что-то, что запомнилось больше всего?

Shpil-mN.Chudik: Да, когда закончился чемпионат и мы купили билеты домой, у нас осталось еще много времени. В этой ситуации мы единогласно решили пойти в кинотеатр на любой фильм, просто чтобы убить время. Уверен, ни один из игроков не смог бы рассказать, о чем был фильм! ☺ Мы настолько все устали, что моментально вырубались!

x4-Alex: Четыре украинца в ТОП8 – это незабываемо!

USSRxNeonion: Этот чемпионат запомнился высоким уровнем проведения и соперниками, с которыми было интересно играть. А еще были красивые кресла на сцене... ☺

USSRxAlen: Больше всего мне запомнилась гонка с моим сокомандником, USSRxNeonion'ом. Первый наш заезд проходил на Heritage Heights, и на протяжении 60 км мы шли с ним один в один, в конце заезда Неона кто-то толкнул, из-за чего был дан рестарт, и опять – всю гонку то он, то я, то снова он вырывались вперед. Чрезвычайно напряженная игра.

• 7–8 место – USSRxArdrон & Invalid – 2 500 рублей каждому игроку

Quake 4 1v1 Open

- 1 место – mouz.Cooler – 45 000 рублей, именной чек
- 2 место – Steel.Jibo – 35 000 рублей, именной чек

- 3 место – Nike – 25 000 рублей, именной чек
- 4 место – D5-Hamzik – 15 000 рублей
- 5–6 место – D2-Lucifer & Malish – 10 000 рублей каждому игроку
- 7–8 место – apo5tol & zmei – 5 000 рублей каждому игроку

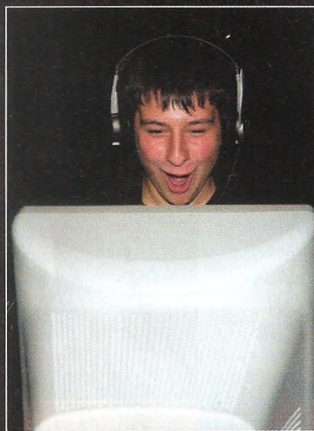
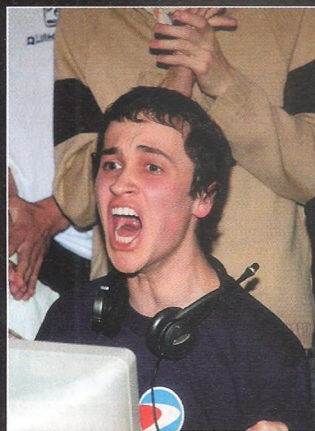
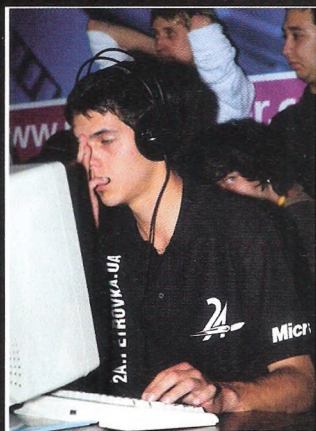
Warcraft 3 TFT 1v1 Open

- 1 место – SK.apm70 – 45 000 рублей, именной чек
- 2 место – gmc.Kemper – 35 000 рублей, именной чек
- 3 место – XyLigan – 25 000 рублей, именной чек
- 4 место – fnatic.Abver – 15 000 рублей

- 5–6 место – es4x.Crossnet.Neytpoh & Mouz.Benq. Geil.Titan – 10 000 рублей каждому игроку
- 7–8 место – es4x.Crossnet.Dollar & es4x.Crossnet.SDMK – 5 000 рублей каждому игроку

Виталий «Blind» Полищук

ESWC 2006. Едем во Францию!



После первых отборочных ESWC UA 2006, которые, как во всяком уважающем себя чемпионате предваряли финальную часть отборочного турнира, наконец-то пришло время раздать путевки на всемирно известный мировой чемпионат.

28 мая в ДК «Большевик», что в столице Украины, собрались лучшие игроки нашей страны в дисциплинах Quake 4, ESWC TrackMania Nations, WarCraft III и, естественно, Counter-Strike.

Национальный финал чемпионата был устроен с размахом – с отличными призами и со сценой, где проходили все важные игры, а на больших экранах отображались вид экрана каждого из игроков и сам игрок. Все игры комментировались такими известными в комьюнити спортсменами, как ZeroGravity, caffboy, Ingword и Dolvich. Выбор был сделан правильный. Жаль только, что не было HLTV. Но в Сети имеется полный пакет всех демов, так что заинтересовавшиеся играми могут их посмотреть в режиме офлайн.

WarCraft III

В номинации WarCraft III очень хорошую игру показал FiX, который выбыл в лузера одного из фаворитов – Zion.Sonik. Однако после игры с SK.HoT сам FiX оказался в лузерах, и в лузерском финале он не

смог одолеть Sonik'a. Sonik же, в свою очередь, также проиграл SK.HoT – как многие и предрекали. Немного не дотянул до финала C20.Ghost, но у него есть еще шансы наверстать упущенное на следующих чемпах.

- 1 место – SK.HoT.C-club – ноутбук, поездка на финал ESWC во Францию
- 2 место – Zion.Sonik – TFT-монитор, другие призы
- 3 место – FiX.C-club – мобильный телефон, другие призы

Quake 4

Турнир по Quake 4 тоже закончился так, как и должен был закончиться, – как ни пытался LG.Zloy, все равно во Францию поедет киевлянин Hunter, который входит в Top20 мирового рейтинга по Q4. Несмотря на то что Эски был «вне зоны», без девайсов и не мог неверными пальцами настроить сенс,

он все равно занял третье место в этом турнире, получив ценный приз. Хотя от матча против Хантера он и был отстранен, но талант не пропешь! ☺

- 1 место – eMobile.Hunter – ноутбук, поездка на финал ESWC во Францию
- 2 место – LG.Zloy – TFT-монитор, другие призы
- 3 место – AG.esk1 – мобильный телефон, другие призы

ESWC TrackMania Nations

Гонки TrackMania малознакомы нашим геймерам, но отборы по ним прошли. Все тот же Эски сошел с дистанции по собственному желанию... Один из фаворитов турнира – AG.texaco – не пришел на турнир (говорят, он не тренил новые карты, на которых проходил турнир), и победа честно досталась лучшему в этом виде.

- 1 место – pro100.Vido.nG.Biglione – ноутбук, поездка на финал ESWC во Францию
- 2 место – Sniper – TFT-монитор, другие призы
- 3 место – Neop – мобильный телефон, другие призы

Counter-Strike

Самая любимая дисциплина в киберспорте Украины пригостила свой сюрприз. Только утром приехавшие с победой в ASUS Cup из Москвы A-Gaming показали себя с лучшей стороны. Все доводы соперников оказались неубедительными, и два дня сплошной рубки в Москве стали лучшей тренировочной площадкой для ребят, ставших победителями и в этом турнире! Очень слабо показали себя pro100, также не дошли до финала 2A.Petrovka.UA. В итоге две киевские команды на первых местах, одесситы – на третьем.

- 1 место – A-Gaming – 5 ноутбуков, поездка на финал ESWC во Францию
- 2 место – eXplosive.eMobile – 5 TFT-мониторов, другие призы
- 3 место – AK – 5 мобильных телефонов, другие призы

Напоминаем: гранд-финал соревнований с призовым фондом в 400 000 долларов пройдет с 29 июня по 2 июля 2006 года в Париже в центре Palais Omnisports of Paris Bercy.

Удачи во Франции, ребята!

Фото «Укртелеком»



FiX vs HoT. «Максимальный выигрыш студента Михайла склав 1,5 тисячі євро» – из репорта на телеканале «НТН»

Для заказа
105336 ИГРЫ
отправьте SMS с кодом
заказа на номер

На нашем
сайте:

- 2000 мелодий
- 4000 картинок
- 500 роликов
- 700 игр

wap.
www.

LOGIZMO
com.ua

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

ЗАЖИ СВОЮ ЛЮБОВЬ!
любовные советы от профессионалов

Звони на номер: **615**

ОРАКУЛ ЛЮБВИ

Звони на номер: **377**

ОРАКУЛ СУДЬБЫ

гороскопы на любой случай

БУДЬ УВЕРЕН В ЗАВТРАШНЕМ ДНЕ!

Тарификация (только для совершеннолетних): 1,6 грн. за соединение, 3,20 грн. за минуту (с НДС)

NEW

Лесник в Гомолэндии

В лесной стране завелись гомосексы! Ты главный лесник, и именно тебе выпала честь стать санитаром леса. Пройдись по всем полянам огнем и мечом, но, не забывая в кусты, береги свою задницу!

6100319603

Motorola C380, C385, C390, C650, C975, C980, E398, E398B, E550, MP220, V180, V220, V300, V330, V360, V400, V500, V505, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V640, V650, V655, V660, V670, V680, V685, V688, V690, V700, V710, V720, V730, V735, V740, V750, V760, V770, V780, V790, V800, V810, V820, V830, V835, V840, V850, V860, V870, V880, V890, V900, V910, V920, V930, V940, V950, V960, V970, V980, V990, W300, W310, W320, W330, W340, W350, W360, W370, W380, W390, W400, W410, W420, W430, W440, W450, W460, W470, W480, W490, W500, W510, W520, W530, W540, W550, W560, W570, W580, W590, W600, W610, W620, W630, W640, W650, W660, W670, W680, W690, W700, W710, W720, W730, W740, W750, W760, W770, W780, W790, W800, W810, W820, W830, W840, W850, W860, W870, W880, W890, W900, W910, W920, W930, W940, W950, W960, W970, W980, W990, Z100, Z110, Z120, Z130, Z140, Z150, Z160, Z170, Z180, Z190, Z200, Z210, Z220, Z230, Z240, Z250, Z260, Z270, Z280, Z290, Z300, Z310, Z320, Z330, Z340, Z350, Z360, Z370, Z380, Z390, Z400, Z410, Z420, Z430, Z440, Z450, Z460, Z470, Z480, Z490, Z500, Z510, Z520, Z530, Z540, Z550, Z560, Z570, Z580, Z590, Z600, Z610, Z620, Z630, Z640, Z650, Z660, Z670, Z680, Z690, Z700, Z710, Z720, Z730, Z740, Z750, Z760, Z770, Z780, Z790, Z800, Z810, Z820, Z830, Z840, Z850, Z860, Z870, Z880, Z890, Z900, Z910, Z920, Z930, Z940, Z950, Z960, Z970, Z980, Z990.

NEW

12 Пасьянов

Сборник игр для всех возрастов! Замечательный сборник из 12 самых популярных пасьянов приятно удивит вас своей графикой, звуком и уютной атмосферой.

6100352603

Age of Heroes II

Долгожданное продолжение великой стратегии "Age of Heroes" от "Qpazze-RME", вновь приглашает перенестись в мир магии и сражений. Вас ждут невероятные приключения.

6100292603

Бумер 2

Играй в продолжение одной из самых продаваемых игр в СНГ "Бумер", управляй новыми героями, проходи новые уровни. Теперь доступно целых три режима

6100240603

АлиБаба и страшный Дзэ

Ответ от Qpazze-RME всем "Алладинам" и "принцам". Хитрый Али Баба в твоём телефоне.

6100350603

Штирлиц 2

Хитовое продолжение самой развеселой броулки "Штирлиц" для твоего мобильного! Помоги Штирлицу победить войска Умупта и спасти мир от диктатора.

6100156603

Дурак на раздевание

Может ли джентльмен бить даму козырным тузом? В нашей игре - должен, чтобы увидеть наконец эту роскошную блондинку во всей её красе. Приятная игра с глазу графикой с четкой прорисовкой карт

6100276603

Остров разврата

Неутомимый Миша из сочинской команды козырных тузов? В нашей игре - должен, чтобы увидеть наконец эту роскошную блондинку во всей её красе. Приятная игра с глазу графикой с четкой прорисовкой карт

6100268603

Logic Balls

Сборник четырех захватывающих логических игр. Объединяющие общим стилем, все игры совершенно разные

6100348603

Спорт для толстых 2

Продолжение самой пухлой мобильной игры года! На этот раз больше соревновательных дисциплин, ещё больше аркадности.

6100345603

АлиБаба и страшный Дзэ

Ответ от Qpazze-RME всем "Алладинам" и "принцам". Хитрый Али Баба в твоём телефоне.

6100350603

Штирлиц 2

Хитовое продолжение самой развеселой броулки "Штирлиц" для твоего мобильного! Помоги Штирлицу победить войска Умупта и спасти мир от диктатора.

6100156603

АлиБаба и страшный Дзэ

Ответ от Qpazze-RME всем "Алладинам" и "принцам". Хитрый Али Баба в твоём телефоне.

6100350603

Штирлиц 2

Хитовое продолжение самой развеселой броулки "Штирлиц" для твоего мобильного! Помоги Штирлицу победить войска Умупта и спасти мир от диктатора.

6100156603

РЕКОМЕНДУЕМ NEW

Ночной Дозор

Игра, созданная на основе блокбастера Ночной дозор. Действие происходит в современной Москве. Баланс Света и Тьмы нарушен и только Ночной Дозор может восстановить равновесие. Времена катастрофически не хватает и снова в ход идет грубая сила, мечи и магия становятся финальными аргументами в споре Света и Тьмы. Беспощадные схватки на крышах ночной Москвы, в метро или в пригородах, десятки различных монстров, два типа оружия, сбалансированный геймплей, функция скроллинга, все это гарантия того, что игра надолго увлечет как фанатов фильма и книги Ночной дозор, так и любителей беспощадных драк в стиле beat 'em all.

6100307603

Ночной Дозор

Игра, созданная на основе блокбастера Ночной дозор. Действие происходит в современной Москве. Баланс Света и Тьмы нарушен и только Ночной Дозор может восстановить равновесие. Времена катастрофически не хватает и снова в ход идет грубая сила, мечи и магия становятся финальными аргументами в споре Света и Тьмы. Беспощадные схватки на крышах ночной Москвы, в метро или в пригородах, десятки различных монстров, два типа оружия, сбалансированный геймплей, функция скроллинга, все это гарантия того, что игра надолго увлечет как фанатов фильма и книги Ночной дозор, так и любителей беспощадных драк в стиле beat 'em all.

6100307603

АлиБаба и страшный Дзэ

Ответ от Qpazze-RME всем "Алладинам" и "принцам". Хитрый Али Баба в твоём телефоне.

6100350603

Штирлиц 2

Хитовое продолжение самой развеселой броулки "Штирлиц" для твоего мобильного! Помоги Штирлицу победить войска Умупта и спасти мир от диктатора.

6100156603

АлиБаба и страшный Дзэ

Ответ от Qpazze-RME всем "Алладинам" и "принцам". Хитрый Али Баба в твоём телефоне.

6100350603

Штирлиц 2

Хитовое продолжение самой развеселой броулки "Штирлиц" для твоего мобильного! Помоги Штирлицу победить войска Умупта и спасти мир от диктатора.

6100156603

Стоимость отправки сообщения на номер: 108700 - 8,60 грн., 105336 - 18 грн. (с НДС).
Внимание! Убедитесь, что в телефоне произведены все необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Несоблюдение условий услуг является нарушением. Не может гарантировать успешное получение контента. ЗАТ «Київстар Д.К.Е.Ем», ліцензія ДКУЗ №090503 від 12.04.2001, ЗАТ «Український мобільний зв'язок», ліцензія ДКУЗ АА №720189 від 29.12.2004; ТОВ «Астеліт», ліцензія ДКУЗ ААН223181 від 02.09.2002 р.

PUNK на танцполе



Velvet Underground



Несмотря на всесторонне богатую house-культуру сегодня, у общества все равно оказалось достаточно грязного прошлого и нынешних реалий, чтобы породить своеобразный протест «Алисы», «Гражданской обороны»... — ...«группы Кеды». А кроме этих прелестей, еще и западное поколение, ранее воспитанное на Sex Pistols, Ramones и, конечно же, The Rolling Stones, не только отовариваясь в лондонских магазинчиках эксцентричной Vivienne Westwood, но и ярко прожигая жизнь, решило заявить о себе еще и на танцполе конца семидесятых вместе с поколением, протестующим просто по-новому — «Drugs, Sex, Party в Studio54 club». Всего лишь лозунг «Если ты любишь белое, я буду черным»



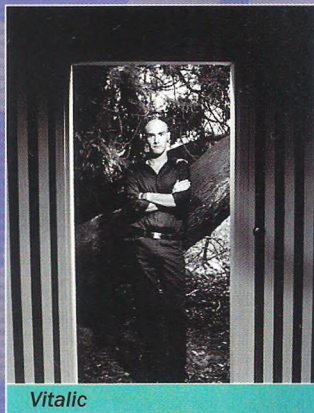
DJ Keoki & Club kids

сменился на «Ты просто не умеешь тусить».

Этот период и порождает дансе-культуру новой эры, ну а «punk никогда недохнет», просто приживается там, где круто. Вот и заваливаются потусоваться в fast food'ы

Нью-Йорка люди с разноцветными ирокезами, которые могут украсить своим присутствием даже общественный туалет, а потом еще и шлифануть party под сеты от DJ Keoki в LimeLight club. И каждая отдельная личность этой сплошной сборной нарядов — настоящий адреналиновый подарок «ахающему», уснувшему обществу.

Нестабильность продолжается, и, помимо нового звучания от французского нео-рока Vitalic, третье тысячелетие



Vitalic

принесло еще и удачную комбинацию высоких технологий и низкого уровня жизни. Cyber Punk приветствует мир будущего и весьма надолго. Тут уже и мир не перестроить, чтобы выпустить пар протеста, и в виртуальном пространстве есть где развернуться. Не будем, конечно, грезить о свободе, равенстве и братстве, но старый как жизнь глобус явно еще не раз содрогнется. И содрогнется он точно не от выступления «M.A.N.D.Y. vs Blondie» в киевском Hlib club или на очередном rave в «Экспоплаза».

Конечно, следует проехать и по «панкующей» родине, а проще — по танцполу. Казалось,

гнить можно по полной, и история позволяет, но все же без glamour — никуда. Если клепаемые ремни — то Richmond, если косуха — то Mackenzie.



Blondie

И вообще, если ты не был на передовой — тебе не понять, кто китчует, а кто — в отречении. Ведь Face control и Dress code пройдены и соблюдены, а возраст деньгам не помеха. Тут уж качественный electro-punk в цене, хоть и в меньшинстве.

Каков итог этой культуры? Стабильность не светит и нынешнему обществу, а бунт поколений вечен, как и смена стилей тусовок. Может, и грустно на досуге подумывать, что зрячее общество уже как сорок лет бунтарит, а результат оборачивается лишь легендарным P.R. Но есть ли выгода от этого протеста кому-нибудь, как не шоубизу, — не ясно. Ясно одно: Punk вечен, как и шаткий мир. Главное — его не запосить...

Берегите
и цените
чистый
PUNK!

DJ Move



Для заказа
105336 ИГРЫ
отправьте SMS с кодом
заказа на номер

На нашем
сайте:

- 2000 мелодий
- 4000 картинок
- 500 роликов
- 700 игр

war.
www.



LOGIZMO

com.ua

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

Горячее видео Для заказа ВИДЕО отправьте SMS с кодом видео на номер

108700

Для телефонов, поддерживающих видео

18+					
NEW					
?					
9300269603					
?					
?					
9300288603					
?					
?					
9300331603					
?					
?					
9300294603					

NEW

Век торговцев

Век торговцев экономическая стратегия в реальном времени. В ней удачно сочетаются большие игровые возможности с одной стороны. С другой стороны, благодаря подробной системе помощи игра проста в освоении.

6100368603

E610, E710, E715, E720, E730, E750, E810, E880, P400, P410, P700, P730, X430, X450, X460, X480, X100, X300, X310, X320, X330, X340, X350, X360, X370, X380, X390, X400, X410, X420, X430, X440, X450, X460, X470, X480, X490, X500, X510, X520, X530, X540, X550, X560, X570, X580, X590, X600, X610, X620, X630, X640, X650, X660, X670, X680, X690, X700, X710, X720, X730, X740, X750, X760, X770, X780, X790, X800, X810, X820, X830, X840, X850, X860, X870, X880, X890, X900, X910, X920, X930, X940, X950, X960, X970, X980, X990, Y000, Y010, Y020, Y030, Y040, Y050, Y060, Y070, Y080, Y090, Y100, Y110, Y120, Y130, Y140, Y150, Y160, Y170, Y180, Y190, Y200, Y210, Y220, Y230, Y240, Y250, Y260, Y270, Y280, Y290, Y300, Y310, Y320, Y330, Y340, Y350, Y360, Y370, Y380, Y390, Y400, Y410, Y420, Y430, Y440, Y450, Y460, Y470, Y480, Y490, Y500, Y510, Y520, Y530, Y540, Y550, Y560, Y570, Y580, Y590, Y600, Y610, Y620, Y630, Y640, Y650, Y660, Y670, Y680, Y690, Y700, Y710, Y720, Y730, Y740, Y750, Y760, Y770, Y780, Y790, Y800, Y810, Y820, Y830, Y840, Y850, Y860, Y870, Y880, Y890, Y900, Y910, Y920, Y930, Y940, Y950, Y960, Y970, Y980, Y990, Z000, Z010, Z020, Z030, Z040, Z050, Z060, Z070, Z080, Z090, Z100, Z110, Z120, Z130, Z140, Z150, Z160, Z170, Z180, Z190, Z200, Z210, Z220, Z230, Z240, Z250, Z260, Z270, Z280, Z290, Z300, Z310, Z320, Z330, Z340, Z350, Z360, Z370, Z380, Z390, Z400, Z410, Z420, Z430, Z440, Z450, Z460, Z470, Z480, Z490, Z500, Z510, Z520, Z530, Z540, Z550, Z560, Z570, Z580, Z590, Z600, Z610, Z620, Z630, Z640, Z650, Z660, Z670, Z680, Z690, Z700, Z710, Z720, Z730, Z740, Z750, Z760, Z770, Z780, Z790, Z800, Z810, Z820, Z830, Z840, Z850, Z860, Z870, Z880, Z890, Z900, Z910, Z920, Z930, Z940, Z950, Z960, Z970, Z980, Z990.

NEW

Тормозилки

Мобильная версия сверхпопулярной PC-игры Тормозилки (Lapsters) изготовлена по лицензии компании Новый Диск. Гонки в гигантских трубах со стрельбой.

6100371603

Тормозилки и Planet Force поддерживает телефоны: Motorola T720, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6616, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7260, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91, Samsung C100, C110, E100, E108, E330, E630, E700, E708, E800, E820, S300, X100, X108, X460, X600, X608, X610, X620, X660, Siemens A65, C60, M55, M56, MC60, S55, S56, SL55, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608, Z609.

NEW

Planet Force

Планетарные Силы это элита войск Земли, стоящая на страже мира в Галактике. Ураганная космическая стрельба с очень красивой графикой.

6100375603

Planet Force поддерживает телефоны: Motorola T720, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6616, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7260, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91, Samsung C100, C110, E100, E108, E330, E630, E700, E708, E800, E820, S300, X100, X108, X460, X600, X608, X610, X620, X660, Siemens A65, C60, M55, M56, MC60, S55, S56, SL55, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608, Z609.

РЕКОМЕНДУЕМ

NEW

Ghost Attack

Ghost Attack выдержан в мрачных тонах фильма ужасов. Ближайший аналог House of Dead - хит для PC и игровых приставок. Расстреливай наступающих зомби и демонов, используя или снаряды. Удачное попадание в мишень сопровождается живой демонстрацией уничтожения упырей, уникальной для каждого монстра.

6100370603

LG G7070, Motorola C380, C385, C390, C650, T720, V180, V186, V188, V220, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6616, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7260, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91, Samsung E300, E710, E715, E810, P400, P410, X430, X450, X460, X480, X640, Siemens A65, C60, M55, M56, S55, S56, SL55, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608, Z609.

NEW

Бильярдный турнир на раздевание

Если ты не боишься сразиться в бильярд с очаровательной девушкой, то Бильярдный турнир на раздевание для тебя! Если ты выиграешь у нее, то она сделает тебе приятный сюрприз! Хочешь?

6100370603

7610, 7650, 8800, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91, Samsung C200, C210, D500, D600, E100, E300, E310, E320, E330, E340, E350, E360, E610, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E750, E760, E800, E810, E820, E850, P400, P730, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X700, Siemens C65, C75, C85, C90, C95, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL55, SL75, SonyEricsson F500, J300, K300, K500, K600, K700, K750, S700, T610, T616, T618, T628, T630, T637, V800, W600, W800, W900, Z520, Z530, Z600, Z608, Z800.

NEW

Девушки по вызову

Свяжитесь с самыми красивыми девушками по вызову. Проверьте свою память и рефлексы, вовремя наберите их номер, и Вы сможете хорошо рассмотреть их пышные тела. Каролайн, Сара, Лора, Фоби, Катрин и другие девушки ждут Вашего звонка СЕЙЧАС!

6100022603

Увлекательная и затягивающая игра. Высококачественные картинки. Сексуальных девушек по вызову. 2 игровых режима: SPEED (скорость) или MEMORY (память), 30 уровней в каждом игровом режиме. 3 настройки уровня сложности. Motorola T720, T720i, T722i, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3530, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gate, N-Gate QD, Samsung C110, X600, Siemens SX1, SonyEricsson T630, Z600.

NEW

Клевые девчонки

Свет, Камеры, Мотор! Основано на самых лучших женатых историях. Не только наблюдай, но и участвуй. Здесь и сейчас. А есть ли у тебя навыки, чтобы стать знаменитым фотографом? Они тебе пригодятся.

6100341603

Клевые девчонки, ФрикБолс поддерживает телефоны: Alcatel OT 556, OT 756, LG C1100, C1200, C3300, C3320, Motorola E1000, E398, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600, V635, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510, 3530, 3585, 3587, 3587i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6015i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6102, 6108, 6111, 6152, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6310, 6560, 6585, 6600, 6610, 6616, 6620, 6650, 6651, 6670, 6680, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gate, N-Gate QD, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, Samsung D500, E100, E350, E700, E710, E720, E800, E810, E820, P510, X450, X460, Siemens C65, C75, C775, C85, C90, X75, M65, M75, S65, S66, S65, S66, SL51, SonyEricsson J500, K500, K600, K600i, K700, S700, S700, T610, T630, V600i, V800, W800i, X110, Z500, Z520i, Z600, Z800.

NEW

ФрикБолс

Как провести скучный вечер? ФрикБолс! Как сократить время до встречи? ФрикБолс! Что такое ФрикБолс? Суперская логическая аркада.

6100346603

Дополнительно поддерживает: Alcatel OT 557, LG C2000, E2100, Motorola C550, V80, Sagem myC-4, myX-5, myX-5, E300, E310, E315, E317, E330, E338, E600, E608, E610, E630, E638, E708, E715, E808, P400, E105, E108, E300, X100, X105, X108, X468, X475, X480, X600, X608, X609, Siemens S75, SL75, SonyEricsson F500, T616, T618, T628, W600i, ФрикБолс, LG C2100, C2200, U100, U1810, U1812, U1830, U1818, U2300, Motorola A1000, C385, C390, C650, C975, C980, E550, E580, V1050, V186, V188, V360, V550, V620, V975, V980, Nokia 6680, 6681, 6682, N70, N90, N91, Panasonic X440, X700, X701, X800, Philips 760, Sagem myC-5-2, Samsung D508, D600, D720, D730, E340, E350V, E530, E750, E760, E880, Z130, Z300, Z500, Siemens CFX65, CL75, CT65, CV65, SP65, SXG75, SonyEricsson K300, K300i, K500i, K508, K508, K700i, K750i, S710, W550.

NEW

Омницид

Омницид или всеобщее уничтожение. Ранним утром десятки наших городов были стерты с лица Земли. Крупнейшие террористические организации мира объединились.

6100372603

Омницид, Пирания, Война 2056 поддерживает телефоны: Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E550, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V80, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6616, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91, SonyEricsson F500i, K500, K506, K508, K508i, Z520i. Дополнительно поддерживает: Омницид Samsung E300, E710, E715, E810, P400, P410, X430, X450, X460, X480, X640, Siemens A65, C60, C65, CV65, M55, M56, MC60, S55, S56, SL55, SL65, Пирания Samsung C100, C110, E300, E710, E715, E810, P400, P410, X300, X100, X108, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, Siemens C65, CV65, SL65, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608, Война 2056 Samsung C100, C110, E100, E108, E300, E330, E630, E700, E708, E710, E715, E808, E810, E820, P400, P410, X300, X100, X108, X430, X450, X460, X480, X600, X608, X640, X660, Siemens C65, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S75, SK65, SL65, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608.

NEW

Пирания

Ж2Ме-версия сверхпопулярной SMS-игры Пирания. Захватывающая, красочная аркада на морском дне. Ешь всех, кто меньше тебя размером и набирай вес.

6100374603

Пирания поддерживает телефоны: Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E550, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V80, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6616, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91, SonyEricsson F500i, K500, K506, K508, K508i, Z520i. Дополнительно поддерживает: Омницид Samsung E300, E710, E715, E810, P400, P410, X430, X450, X460, X480, X640, Siemens A65, C60, C65, CV65, M55, M56, MC60, S55, S56, SL55, SL65, Пирания Samsung C100, C110, E300, E710, E715, E810, P400, P410, X300, X100, X108, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, Siemens C65, CV65, SL65, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608, Война 2056 Samsung C100, C110, E100, E108, E300, E330, E630, E700, E708, E710, E715, E808, E810, E820, P400, P410, X300, X100, X108, X430, X450, X460, X480, X600, X608, X640, X660, Siemens C65, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S75, SK65, SL65, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608.

NEW

Война 2056

War 2056 военная real-time стратегия. Единственная на настоящий момент RTS в стиле rush. Игрок может воевать за одну из противоборствующих рас.

6100376603

Война 2056 поддерживает телефоны: Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E550, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V80, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6616, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91, SonyEricsson F500i, K500, K506, K508, K508i, Z520i. Дополнительно поддерживает: Омницид Samsung E300, E710, E715, E810, P400, P410, X430, X450, X460, X480, X640, Siemens A65, C60, C65, CV65, M55, M56, MC60, S55, S56, SL55, SL65, Пирания Samsung C100, C110, E300, E710, E715, E810, P400, P410, X300, X100, X108, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, Siemens C65, CV65, SL65, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608, Война 2056 Samsung C100, C110, E100, E108, E300, E330, E630, E700, E708, E710, E715, E808, E810, E820, P400, P410, X300, X100, X108, X430, X450, X460, X480, X600, X608, X640, X660, Siemens C65, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S75, SK65, SL65, SonyEricsson T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608.

NEW

Минигольф 2

Minigolf 2 от компании Reaction - это увлекательнейшая и разнообразная игра, предлагающая опробовать свои силы на одной из 74 лунок для минигольфа.

6100349603

Минигольф 2 поддерживает телефоны: Alcatel OT 557, LG C2000, E2100, Motorola C550, V80, Sagem myC-4, myX-5, myX-5, E300, E310, E315, E317, E330, E338, E600, E608, E610, E630, E638, E708, E715, E808, P400, E105, E108, E300, X100, X105, X108, X468, X475, X480, X600, X608, X609, Siemens S75, SL75, SonyEricsson F500, T616, T618, T628, W600i, ФрикБолс, LG C2100, C2200, U100, U1810, U1812, U1830, U1818, U2300, Motorola A1000, C385, C390, C650, C975, C980, E550, E580, V1050, V186, V188, V360, V550, V620, V975, V980, Nokia 6680, 6681, 6682, N70, N90, N91, Panasonic X440, X700, X701, X800, Philips 760, Sagem myC-5-2, Samsung D508, D600, D720, D730, E340, E350V, E530, E750, E760, E880, Z130, Z300, Z500, Siemens CFX65, CL75, CT65, CV65, SP65, SXG75, SonyEricsson K300, K300i, K500i, K508, K508, K700i, K750i, S710, W550.

Стоимость отправки сообщения на номер: 108700 - 8,60 грн., 105336 - 18 грн. (с НДС).

Внимание! Убедитесь, что в телефоне произведены все необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Несоблюдение всех условий заказа не может гарантировать успешное получение контента.

ЗАО «Київстар Дж.Е.Ем». Лицензия ДКЗУ №009503 від 12.04.2001, ЗАТ «Український мобільний зв'язок», ліцензія ДКЗУ АА №720189 від 29.12.2004; ТОВ «Астеліт», ліцензія ДКЗУ ААН №23181 від 02.09.2002 р.

TM «Логизмо» — все права защищены. Контент-провайдер ООО «АМК».

Служба поддержки тел.: (044) 461-00-81 Контент-провайдер ООО «ТрансЕвропейская Связь».

Музыка

Давно мы не топтали пыльные тропы истязателей музыкантов и прочих исполнителей. Раскопав ржавый томагавк, мы пошли рубить свежак – музыкальные новости – топором, чтоб потом никто не подобрался к вам с пером.

К глубокому сожалению, традиционных новостей о нашей любимой исполнительнице, принцессе ПОПСЫ, миссис Федерлайн по имени Бритни, не будет. Она, как говорят, снова беременна и выглядит

совсем не так, как мечта подростка, замученного эротическими кошмарами. Посему от этой великой исполнительницы перейдем к группам второго эшелона, которые к их чести тоже беспардонно тужились, чтоб хоть как-то засветиться в нашем журнале.

Робби сделал «Come Undone»

Зажигательная бомба для сердец любителей современного серьезно жарящего рока группа KoRn конкретно потеряла гитариста. «Куда делся Робби? Куда пропал Роб Пат-

терсон?» – громко спросили мы у Дейвиса. Дейвис отмалчивается. Человек-невидимка пропал без вести, ответив лишь на своем сайте одной фразой: «Farewell!». Типа, всем большой медвежий «привет», пошел я обратно в ОТЕР.

Никто бы, честно говоря, не заметил пропажи, если бы не появление на сцене одного из португальских фестивалей гитариста дружественной порадочным рокерам банды Fear Factory. Крис Олди Волберс вышел на сцену, и знатоки прозрели: что-то не так! Роб Паттерсон за все время своей краткосрочной карьеры в KoRn играл, сидя за кулисами... Может быть, как говорят злые языки, он сидел за сценой в клетке с кляпом во рту. Но факт в том, что KoRn, по собственным заявлениям, с июля 2005 года, когда Роберт стал членом группы, не мог привыкнуть к еще одному члену банды, однако одного Monkey им было мало – все песни рассчитаны на двух гитаристов.

В общем, еще одна странная история из кунсткамеры современного рока. Спасибо MTV за непонятную новость.

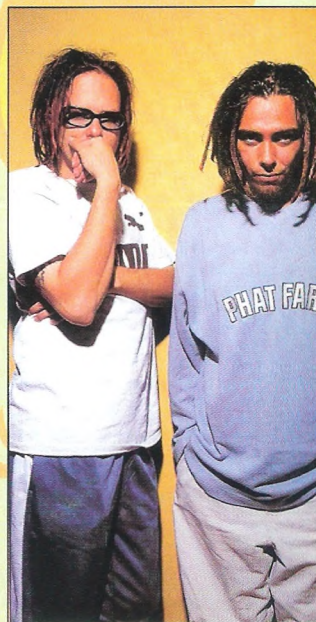
Rammstein пулз! Ministry не must, но скоро die



Когда хэви-метал-индастриал был злом, а зло было – хэви-индастриал, в черных подвалах темного города родилась банда Ministry. И был явлен миру хэви-индастриал, и был хэви-индастриал музыкой. Спустя миллионы лет эволюции этого популярного нынче стиля музыки темные порождения Ministry постепенно забылись, но даже последние оставшиеся в живых ветераны фан-клуба поклонников хэви-метал-индастриала чтят память темных королей жанра, покупая свежие диски группы.

И настал тот страшный день, когда Его Злость – Эл Йоргенсен, лидер группы, сказал, что нет в мире места банде Ministry. Светлые силы, возглавляемые Димой Биланом на розовой лошадке, изгоняют их в Царство мертвых (где, собственно, Ministry легко зажжет среди бесов).

Эл сказал, что как только «отпоет» свой тур в поддержку выходящего альбома, сразу отправится продюсировать начинающих рокеров на своей





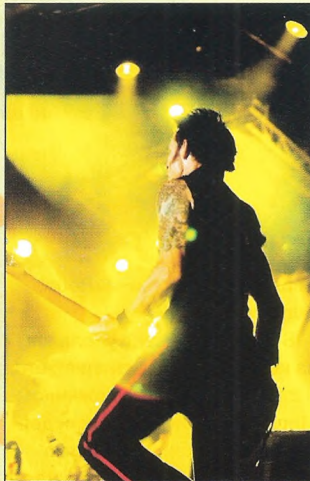
канзасской студии 13th Planet Records. Это, типа, круче, чем стареть на сцене, как Мик Джаггер со своими «камнями» или Стив Тайлер с Aerosmith.

К слову, это далеко не первый случай, когда успешный в своем роде музыкант открывает студию и начинает перекачивать деньги честных меломанов в собственный карман, не нагружая руки музыкальными инструментами и микрофоном. Во всех стилях заправляют в первую очередь продюсеры, потом агенты музыкантов, а уж потом – музыканты. О фанатах в этой «пищевой цепочке» никто не помнит.

...А в это время где-то в другом штате...
...в своем развеселом подвале снова засели за работу

нео-панки Green Day. После мирового турне в поддержку альбома American Idiot, который стопудово переключается по тематике с анти-бушевскими альбомами Ministry, но в гораздо более попсовом и развеселом духе, музыканты снова засели за работу над новым альбомом.

Музыкальные эксперты нашего издательского дома эту новость приняли прохладно. Ведущий специалист по Ани Лорак и «Тартак» Николай Ткаченко прокомментировал это сообщение так: «Группа... Что?». Ярослав Кучеренко – по внешнему виду типичный рокер, – сказал следующее: «Без понятия... Что за Green Day?». И только Максим Смолляр, ведущий фотограф ведущего издания по молодежным



видам убить время за компом, проявил знание истории группы и выразил хоть какую-то радость. Он сказал (цитируем): «Да ладно!? Это после American Idiot?»

Музыканты заявили, что залезут в студию в надежде забить кося... то есть, забабакать что-то башнесрывающее, как и American Idiot. Пока тестовые мартышки, на которых будут апробировать композиции нового альбома, не выдадут показатель «4,5 сорванных башень на пяти условных ма-

каках», парни не будут отходить от станка.

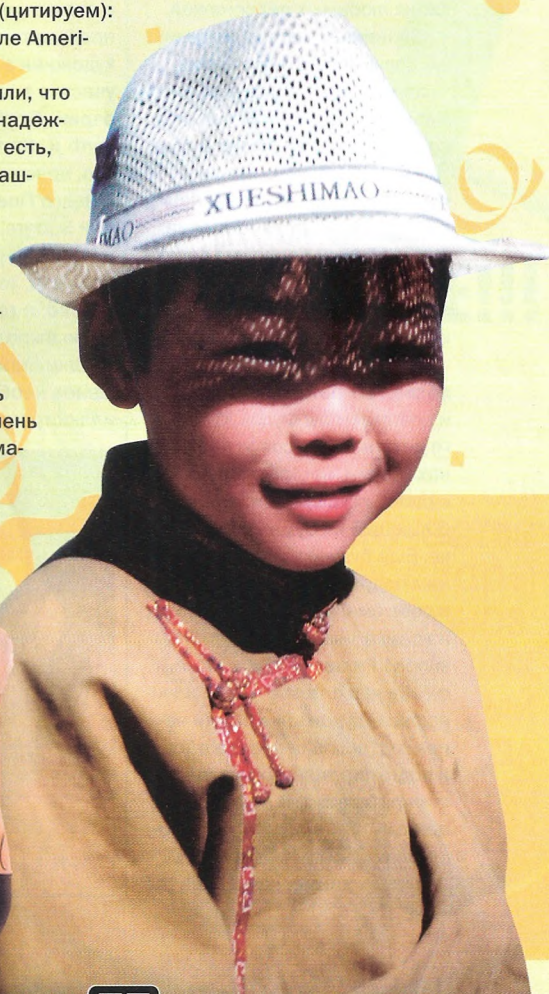
И напоследок

Грустная новость. Концерт группы «Тату» в Монголии сорван.

Весь Улан-Батор ждал приезда нимфеток возраста, приближающегося к бальзаковскому, но центральный стадион этого большого аула попал под реконструкцию.

Ждала! Ждала эту группу вся столица этой азиатской страны, известной переходом от феодального строя к социализму за время звучания ноты «до» на рельсе, по которому попали подковкой на празднике «Сабантуй». Но стадион закрылся на реконструкцию, потому что стране исполнилось 800 лет, а это (загнув все пальцы на натруженных коневодством руках населения страны) – очень много!

Но в июле девчонки в майчонках обещали вернуться и выступить перед всеми, кто придет пасти свою лошадь Пржевальского на центральный стадион главного поселения в монгольской степи.





С одной стороны, профессия концепт-художника кажется очень простой: нарисовал пару персонажей, заработал денег – и отдыхай, а другие пусть дальше возятся: моделируют, анимируют и так далее. Но, как правило, нужно не два-три концепта, а несколько сотен, причем на каждого из персонажей игры. И нарисовать их нужно так, чтобы потенциальный геймер захотел ими играть. И, как это принято в японской игровой индустрии, геймер обязан еще и затариться десятком красивых фигурок своих любимых персонажей.

Возникает вопрос: какими же должны быть персонажи, чтобы они нравились всем? Давайте поищем ответ на этот вопрос в истории жизни Аmano Йошитаки – одного из самых известных концепт-художников во всем мире. Ведь творение, к которому он приложил свою талантливую руку, называют самой успешной серией игр всех времен и народов: Final Fantasy.

Родился Аmano в городке вблизи воспетой художниками и поэтами горы Фудзи. С раннего детства он рисовал на рулонах бумаги, которые приносил с работы его старший брат, работающий на бумажной фабрике. Еще будучи пятнадцатилетним подростком, Аmano нашел в себе смелость прийти на одну из самых известных студий Tatsunoko Productions и заявить о себе как о талантливом начинающем художнике. Почти через год, после переезда в Токио и подготовительных курсов, он стал работать там как полноценный концепт-художник. Йошитака занимался дизайном для таких аниме, как «Hutch the

Великий Аmano

Я не помню времени, когда бы я не рисовал. По-моему, я родился с карандашом в руке.

Аmano Йошитака

Honeybee», «G-Force» и «Robot Hunter».

В тридцать Аmano уволился из компании, взрастившей его, и стал свободным художником. Многие расценили это как дерзость: у японцев не принято менять место работы. Тем не менее Аmano сумел поймать волну успеха: он работал как иллюстратор, оформитель книг, сотрудник мангака (японских комиксистов), печатался в культовом японском журнале «Science Fiction Magazine», участвовал в созданиях аниме «Ди: охотник на вампиров», которое до сих пор считается культовым. К этому аниме художник сделал более трехсот (!) рисунков и иллюстраций.

Накопив обширный багаж арта, в 1984 году Аmano издает свой первый артбук «Evil Universe». Приблизительно в это же время он решает попробовать себя как концепт-художник в играх и принимает участие в таких проектах, как серии «Front Mission», «Gun Hazard» и «Kartia». Но прославил его, конечно, знаменитая серия игр Final Fantasy от компании Square. Он принимал если не прямое участие в какой-либо части, то косвенное обязательно: в таком случае на его долю выпадали фоны, зверюшки, пейзажи и другие не менее необходимые для игры иллюстрации. В итоге этих ри-

сунков накопилось столько, что в 2001 году Аmano решил издать артбук «The Sky: The Art of Final Fantasy», объем которого составил свыше 700 страниц в трех томах.

В 1997 году Аmano переезжает в Нью-Йорк, как говорит он сам, «для того чтобы получать вдохновение». И благодаря своей популярности работает там только над теми проектами, которые ему нравятся, и с такими же интересными людьми, как и он сам. С Дэвидом Ньюменом и Нилом Гейманом он работал над проектом «Охотники за сновидениями» по мотивам известнейшей комикс-серии «Песочный человек».

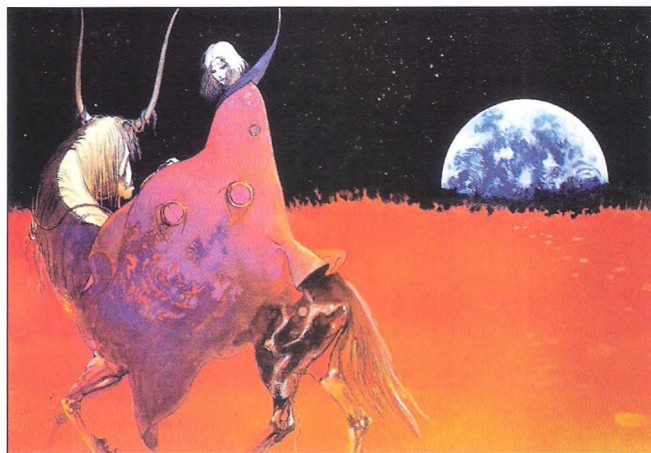
Также он работал над проектом «ZAN», который он создал на основе собственного сценария о самурае, рассчитанном на американскую аудиторию. В Америке Аmano расширил сферу своей деятельности: он не только занимается арт-направлением, он и работает для театров, занимается созданием витражей и керамики по собственным эскизам, регулярно издает свои артбуки, которых на сегодняшний день вышло уже более сорока.

Из инструментов для рисования главнейшим он считает карандаш: Аmano когда-то сказал, что изобретателю карандаша надо было дать Нобелевскую премию.



Стиль рисунка Аmano не похож на традиционный аниме-стиль. Его персонажи имеют очень утонченные лица и фигуры, они стильные, особенные. Он мастерски владеет цветовой палитрой, в особенности черным цветом. Любит использовать многоцветные орнаменты и узоры, динамичные текущие линии. Его стиль хорошо узнаваем, в корне отличен от общей поповской массы большеглазых японских героев – наверняка, именно это поспособствовало развитию его успеха.

Среди десятков тысяч его работ можно увидеть как детских персонажей, так и готичных героев на адских конях. С большой долей уверенности можно сказать, что готичность – это конек Йошитаки, тем не менее он профи еще и по части фэнтези и фантастики. Рассматривая его рисунки, погружаешься в самую настоящую захватывающую сказку. Каждый рисунок несет скрытую эмоцию и энергию. Вглядываясь в нарисованные глаза его героев, легко распознаешь страдание и радость, коварство и тоску, самые тонкие их оттенки. Чем живее кажется зрителю персонаж, тем притягательнее выглядит история, к иллюстрациям которой приложил руку настоящий Мастер.



Happyness



ЗДЕСЬ МНОГО ПРИЗОВ!

Все что нужно от Вас, это потратить 5 минут своего времени! Нужный ответ отмечайте, пожалуйста, галочкой. На один вопрос можно давать только один ответ! Призы уже ждут - внимательных и быстрых!

Какие журналы о мобильной связи Вы читаете?

Что Вас привлекает, прежде всего, при покупке журналов о мобильной связи?:

- ☐ внешний вид
- ☐ удобный формат
- ☐ содержание
- ☐ присутствие бонуса (диск, т.д.)
- ☐ цена
- ☐ другое (укажите, что именно)

Какие разделы, в этих журналах, Вы считаете наиболее полезными?:

- ☐ новинки на рынке мобильных телефонов
- ☐ контент, заставки, игры
- ☐ тесты
- ☐ дополнительные возможности мобильных телефонов
- ☐ ответы на вопросы читателей
- ☐ каталог
- ☐ другое (укажите, что именно)

Каким образом Вы приобретаете такие издания?:

- ☐ покупаю в киосках
- ☐ покупаю в специализированных магазинах
- ☐ по подписке
- ☐ беру почитать у друзей
- ☐ другое (укажите, что именно)

Какие темы, по Вашему мнению, следует рассматривать более детально?

Читали ли Вы журнал «Mobile News»?:

- ☐ постоянно читаю
- ☐ периодически читаю
- ☐ иногда читаю
- ☐ никогда не слышал (-а) о таком

Ваш адрес:

Ваш возраст:

- ☐ до 18 лет
- ☐ 18-25 лет
- ☐ 25-45 лет
- ☐ более 45 лет

Ваш пол: ☐ мужской ☐ женский

Ответы просьба присылать по адресу: г. Киев 02660 Ул. Марины Расковой, 21 оф. 701, 706, 707 по т/ф.: (044) 239-20-46 или по электронной почте: mbradio@assistant.rel.com

ВНИМАНИЕ!!!

Первые 50 участников получают поощрительные призы, каждый 10-ый, ответивший на вопросы анкеты, получает в качестве приза аксессуары для мобильных телефонов. Также среди участвующих будет разыгран главный приз: подписка на журнал

mobile news

Первый Киевский Аниме Фестиваль



Роман Янковский

дарей и японских фигурок аниме-персонажей.

Все это веселье организовал для киевлян официальный представитель российской компании MC-ENTERTAINMENT Роман Янковский. Специально для нашего журнала Роман дал нам эксклюзивное интервью.

Happynews, «Шпиль»: Скажите, с какой целью был организован фестиваль?

Роман Янковский: Цель — продвижение лицензионного аниме в Украине. Событие было организовано благодаря тому, что на украинский рынок выходит российская компания MC-Intertainment.

Н: То есть вы будете продавать лицензионные диски?

Р: Да, на сегодня уже есть порядка 25 дисков этой фирмы в Украине, и мы будем продолжать выпускать новые ленты.

Н: Вы это делаете, потому что это интересно вам самому, или на первом месте стоит прибыль? Вы энтузиаст или бизнесмен?

С 12 апреля почти целую неделю в помещении киевского кинотеатра «Жвентень» проходил Первый Киевский Аниме Фестиваль. Любители японской анимации проявили большой энтузиазм в связи с этим неординарным событием (как мы знаем, не часто на долю украинского анимешника выпадает подобное счастье). Например, в первый день среди безумной толпы в холле кинотеатра можно было увидеть не одного и не двух, а около двадцати косплееров. В рамках фестиваля прошли конкурс косплея и выставка работ художников, рисующих в стиле аниме/манга. Основной же частью являлись показы аниме на большом экране. В списке оказались как классические ленты — «Ди: Жажда крови», «Могила светлячков», «О, моя богиня!», «Спригган», «Почти человек», сериал «Рубаки», так и свежие вещи — сериалы «MEZZO: игра со смертью», «Приключения Джинга» и другие интересные фильмы. На товарном стенде были представлены самые разнообразные товары для анимешников: от открыток до футболок, кален-



Самураи на улицах Киева

Р: И то и другое.

Н: Давно вы увлекаетесь аниме?

Р: Года два, наверное.

Н: А какая лента ваша любимая?

Р: Любимая — это «Служба доставки Кики» Хаяо Миядзаки.

Н: Как вы относитесь к аниме-движению в Украине?

Р: Положительно. И я стараюсь сделать все, чтобы это движение вышло на какой-то

новый уровень, когда оно будет интересно всем поклонникам анимации.

Н: Насколько мне известно, в России это движение развито очень сильно: проводятся регулярные фестивали, уровень косплеев гораздо выше украинского...

Р: Я считаю, что частично это произошло благодаря компании MC-Intertainment, которая провела достаточно много фестивалей. Это также



Куда там КЛЭМПУ до киевских мангак!



Оригинальный косплеер и художник — Ева

дает возможность продвигаться молодым музыкальным исполнителям. В этом году они проводят уже пятый ежегодный музыкальный фестиваль. В Украине же это движение пока только началось, прошел лишь первый фест. Так что в России идет развитие аниме во всех направлениях.

Н: Как вы думаете, что будет через 10–15 лет в Украине с аниме-движением?

Р: Чтобы оно развилось так же, как в Японии или в России, здесь необходимы определенные места для встреч, объединяющих людей с одинаковыми увлечениями.

Н: Собираетесь ли проводить другие масштабные мероприятия, например рекламу новых DVD на телевидении?

Р: Для того чтобы сделать что-нибудь масштабное, нужны деньги. А для того чтобы были деньги, анимешники должны покупать DVD. Так что пока в среде анимешников бу-

дут преобладать фильмы, полученные из нелегальных ресурсов, никаких масштабных мероприятий не будет.

Н: Тем не менее в стране достаточно много анимешников, которые готовы купить DVD как ради качества, так и ради дополнительных материалов, которые компания MC-Intertainment на них размещает. А подарочные боксы приятно и дарить, и ставить на полках своей коллекции.

Р: Если анимешники действительно перейдут на покупку лицензионной продукции, будут покупать DVD, то речь будет идти о регулярных фестивалях, о поддержке музыкальных исполнителей аниме-движения, о рекламных компаниях, о статьях, о выпуске в Украине своего аниме-журнала и так далее.

Н: Насколько я знаю, российский журнал «АнимеГид» сначала тоже финансировала MC-Intertainment.



Готичные нэки, бегающие в холле



Священное аниме в подарочном боксе

Р: Да, в Украине тоже может быть что-то в этом роде. Я очень надеюсь на развитие аниме-рынка в Украине!

Также Роман поделился с нами секретной информацией: оказывается, что следую-

щий Киевский фестиваль аниме, который будет наполнен еще более интересными событиями, запланирован на конец этого лета. Будем, как говорится, ждать, надеяться и верить!

Happyness



Враждебные Воды

Жанр: Симулятор
Год выпуска: 2005
Производитель: Акелла
Язык: Русский

Мир на грани войны. Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Мятеежники захватили атомные подводные лодки и отправились в Тихий Океан, скрываясь

от ВМФ России. На это событие незамедлительно реагируют США, но Москва предупреждает – любые действия по отношению к мятежникам будут расценены как военная угроза. В то же время Китай мобилизует свой флот, якобы для защиты от возможных военных действий. На самом же деле нарастающая активность китайских военных вблизи Тайваня выдает истинные планы правительства КНР. На этом моменте Вы и вступаете в игру, имея возможность принять участие за любую из четырех противоборствующих сторон и направить течение ситуации в то русло, которое будет выгодно именно Вам.

Окажитесь на борту американского противолодочного корабля, распекающего носом волны и оставляющего за собой бурлящий пенный след, или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины «Акула». Запустите торпеду вслед эсминцу или откройте огонь с воздуха по авианосцу противника. Заставьте неприятеля трепетать, не дайте забыть, что это – враждебные воды.



Полиция Европы: Спецподразделения

Жанр: Экшен
Год выпуска: 2006
Производитель: 1C
Язык: Русский

С террором невозможны компромиссы. С теми, кто превращает жизни людей в разменную монету, нельзя договориться – нелюдей, играющих судьбами ради достижения своих целей, можно лишь уничтожить.

тожить. И делать это нужно быстро, четко, хладнокровно, без тени сомнения. Иначе уничтожат нас.

Возглавьте контртеррористический отряд одной из шести европейских держав и уничтожьте коварного, жестокого, извращенного противника. В ваших руках – жизни невинных людей, жизни детей, женщин и стариков, попавших в лапы одетого в маски зверья. Спасите их. Не дайте террористам сделать свое черное дело.

«Полиция Европы: Спецподразделения» – 3D Action, в котором вам предстоит вступить в противостояние с хорошо организованными, вооруженными и готовыми на все группами террористов и освободить попавших в их сети невинных людей.

Место действия – страны Европы: Франция, Германия, Великобритания, Испания, Италия и Россия. Игровые задания созданы на основе реальных спецопераций.

В вашей команде – бойцы элитных подразделений спецназа: GSG-9, NOCS (Италия), группа Альфа и SAS.

ВамBook.com
місце зустрічі з книгою,
мультимедіа та технологіями

ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИН * WWW.VAMBOOK.COM
Тел.: (044) 254-34-68 * КНИГИ * МУЗИКА * ВІДЕО * ІГРИ
Доставка в будь-яку точку України * Величезний асортимент

КНИЖКОВИЙ МАГАЗИН * м.Київ, вул. Лугова, 9, тел.: (044) 206-43-48

Горячие новинки прохладного лета

Лето пока теплом нас не балует. Вместо привычной панамки на голове нынче модно стало ходить в галошах. Причем лучше в галошах и на ногах, и на голове. Однако несмотря на все хитрости глобального потепления, мы знаем, что жара наступит, и она не должна заставить нас врасплох. Самое главное – жару должен нормально перенести любимый игровой ПК. Как раз к лету производители различных тюнинг-овых и кулерных прибайбасов выталкивают на рынок разнообразные творения инженерной мысли, среди которых бывают действительно интересные решения. О некоторых из этих иногда полезных, а иногда красивых решениях и пойдет речь в этом обзоре.

Чтобы не перегреться, нужны две вещи: собственное охлаждение и система контроля, которая должна предупредить нас, если охлаждение не справляется. А кулер, даже очень дорогой, может не справиться просто из-за плохого «соседства». Если внутри ПК тесно, и воздух в корпусе проходит не достаточно свободно – жди беды! И, как ни странно, во всем виноват стандарт ATX.

Гляньте внутрь своего ПК: если вы – обладатель среднестатистической системы, то вы заметите, что видеокарта заботливо подогревает воздух, который используется для охлаждения процессора. Но это только полбеды. Потом нагретый, как кисель, воздух протягивается через блок питания,



Сначала может показаться, что корпус поставлен вверх ногами или сфотографирован через зеркало, но все так и есть.

которому и в одиночку, мягко говоря, не холодно.

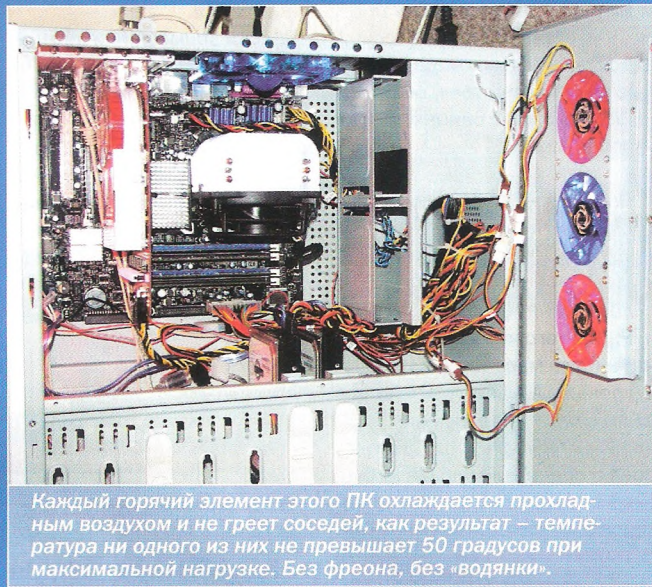
Стандартное решение этой проблемы – куча дополнительных вентиляторов или водяное охлаждение. В общем, или шумно, или дорого. А скорее – и шумно, и дорого.

Есть еще кустарные решения, типа реверсирования воздушного потока через блок питания и вывод горячего воздуха через переднюю панель. Но это смотрится страшновато и больше подходит для сушки волос юзера.

Левая компоновка

Компоновка системы – фактор очень заметный, наконец-то и ему уделили внимание. Нет, речь не идет о ВТХ, хотя «мамки» такого форм-фактора также можно поставить в корпус AirCool Flamboyant, о котором речь пойдет ниже.

Главная особенность корпуса, которая определила все остальные его достоинства, –



Каждый горячий элемент этого ПК охлаждается прохладным воздухом и не греет соседей, как результат – температура ни одного из них не превышает 50 градусов при максимальной нагрузке. Без фреона, без «водянки».

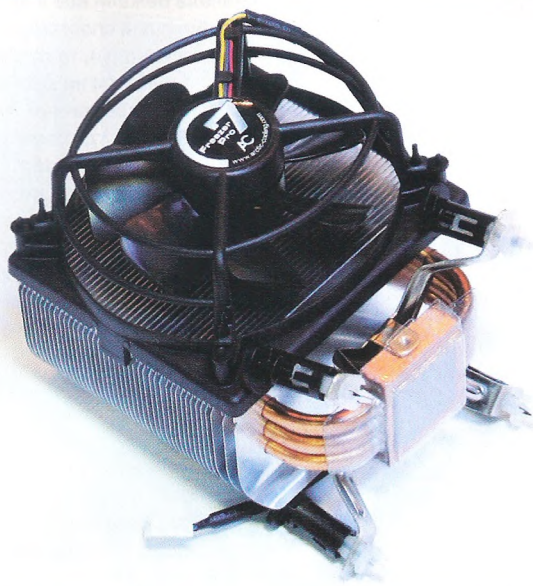
это размещение материнки на левой стороне корпуса, т. е. вверх ногами. Что это дает? Рассмотрим систему, укомплектованную практически по максимуму, например, изображенную на втором фото. Видеокарта (или видеокарты) теперь расположена в самом верху. Но фото изображен Radeon 1900 XTX, который, к счастью, выталкивает горячий воздух наружу, но так делают далеко не все карточки.

Если вам не так повезло, как нам, горячий воздух от видеокарт все равно остается сверху, и выталкивается наружу общим воздушным потоком, идущим слева направо. Естественно, он не сам идет, его подталкивает передний кулер, который крепится в произвольном месте к пятидюймовой корзине (на фото не виден) и боковые кулеры, которые заодно обдувают дополнительные трехдюймовые отсеки. На вытяжке потока

стоит классический кулер на задней панели.

Что касается процессора, то видно, что горячий воздух от него сразу выбрасывается наружу, и особенно эффективно «воздушный транзит» происходит при применении кулера с боковым поддувом, таким как изображенный на фото Freezer 7 Pro (цена 150 грн). Кроме того, блок питания расположен внизу корпуса, и воздух для своего охлаждения он берет из-под нижней панели, т. е. вообще снаружи или из нижней части корпуса.

Пятидюймовая корзина на всю высоту корпуса позволяет разместить DVD-привод, дисковод и всякие там кардридеры в любом удобном по высоте месте. Естественно, для трехдюймовых устройств в комплекте есть салазки. Учитывая, что вся передняя панель представляет из себя сетку, ПК превращается в подобие аэродина-



Кулер с боковым обдувом по соседству с вентилятором на задней панели может в любой системе обеспечить отвод воздуха от процессора наружу ПК

мической трубы, правда, очень тихой, т. к. все кулеры управляемые.

Новый размер

Пара из кулера с боковым обдувом и расположенного рядом на задней панели вентилятора хорошо обеспечивает отвод воздуха от процессора наружу ПК, и это верно для любого ATX-корпуса, в котором есть место для установки такого вентилятора. Если вам повезло или вы озаботились этим раньше, в ваш ПК можно поставить увеличенный венти-

лятор диаметром 12 см. Чем вентилятор больше, чем тише он работает при равной производительности. Но и 12 см многим мало, хочется еще тише и холодней. Однако в задней панели стандартного ПК больше места не выкроить физически. Уже появились новые экстремальные корпуса с новым размером вентиляторов – 14 см. А если в вашем ПК есть место под 12 см, в него можно поставить специализированную 14-сантиметровую турбину, которая может крепиться и в 12-, и 14-сантиметровый отсеки.



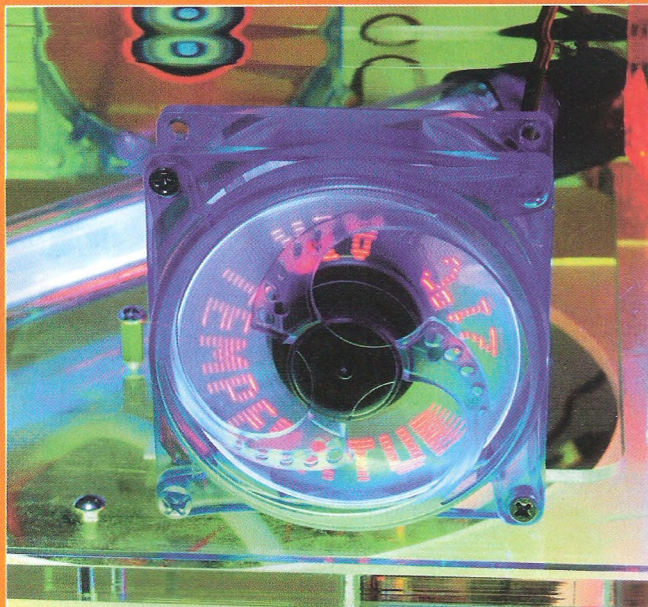
Шумность и производительность вентилятора сильно зависят от его размера, поэтому даже небольшое увеличение с 12 до 14 см в его диаметре вполне кстати.

Контроль и кулер – два в одном

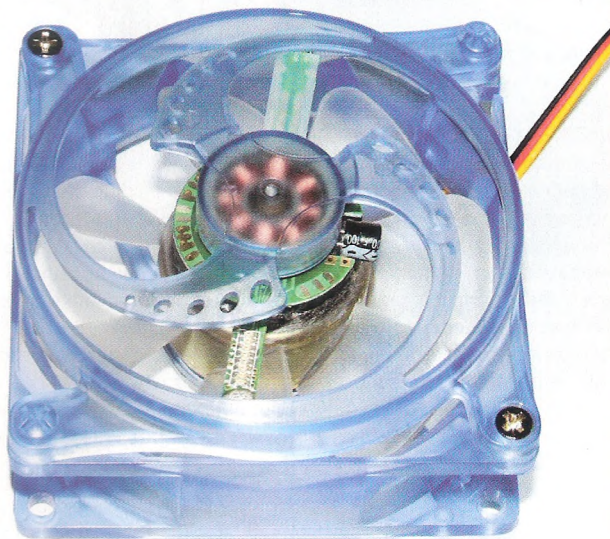
Старые 8-сантиметровые кулеры, впрочем, не сдают своих позиций, и главное их достоинство – их можно ставить во все дешевые корпуса и спереди, и сзади, а в некоторых еще и сверху. Но апгрейд первоначально «голого» корпуса создает одну проблему: кулеры добавить можно, а вот датчики и экраны для контроля температуры поставить некуда. Хотя, если есть место под кулер, почему бы не использовать его? Причем можно и вентилировать, и температуру показывать, ведь вентилятор – это неплохая заготовка для экрана с механической разверткой. Так решили инженеры фирмы Revoltech и сдела-

ли кулер AirWrite. Как это выглядит в жизни, видно на фото. А создается такое «летающее» изображение просто. На фото видна линейка из светодиодов, которая крутится вместе с кулером. Вся сложность – просто вовремя их включать и выключать. Такой кулер с «умной» подсветкой умеет показывать температуру прокачиваемого воздуха и рисовать всякие узорчики. Круто, в общем, и полезно. Этот кулер можно поставить на передней панели, место для него там есть всегда, правда, окошко еще прорезать нужно ☺.

Благодарим за предоставленное оборудование компанию «Юником» www.unikom.com.ua



Кулер сам рисует в воздухе температуру выдуваемого воздуха в виде бегущей строки. Смотрится просто супер!



... а создается летающая надпись с помощью вращающейся линейки светодиодов, которой управляет собственный кулерный компьютер.

Пробежали!



И вновь прошел традиционный праздник благотворительности. Мы уже писали о том, что планируем бежать «под каштанами» во время ежегодного «Пробега под каштанами», и мы сдержали свое слово.

Напомним, что каждый год в столице в день города проходит акция, целью которой является сбор средств для помощи Центру детской кардиологии и кардиохирургии. Налогов, которые платят все работающие граждане Украины, похоже, не хватает на поддержание всех лечебных учреждений страны, но, собравшись вместе, мы можем набрать сумму, необходимую для покупки нужных медикаментов, оборудования и материалов для самых маленьких пациентов врачей, лечащих сердце.

В то же время проходила SMS-акция, в которой, отправив сообщение **sedrce** на определенный номер, вы могли перечислить одну гривну на нужное дело.

Ранним утром в самом центре Киева собралась многоты-



сячная толпа. Среди них были не только те, кто просто принес свой посильный вклад в такое важное дело, но и те, кто не побоялся показать, на что они способны как спортсмены. Ведь это был не просто банальный «сбор средств», а нечто большее – праздник здоровья и спорта. В итоге со старта так или иначе (об этом дальше) отправилось 2143 человека. Среди них были замечены политики, музыканты, артисты... Ну и мы, журналисты, вышедшие в футболках лидирующего журнала о компьютерах – PC World, также выпускаемого нашим издательством. Поэтому не нужно удивляться, почему мы не

в черно-оранжевом, а в белокрасном.

Чтобы не было скучно, пробег все время модифицируется и модернизируется. Если

сначала бежали все и вся (а побеждали спортсмены-профессионалы), то теперь забег разделяется на несколько дисциплин: собственно забег, детский забег, где самые маленькие участники стартовали по большей части не сами, а «припрягши» к этому делу своих спортивных родителей, заезд на инвалидных колясках (ведь если тебе тяжело – это еще не значит, что ты не можешь кому-то помочь!) и самый прикольный вид соревнований – гонки на роликах.

Ребята-роллеры, сорвавшись с места после выстрела стартового пистолета на Майдане Независимости, рванули с сумасшедшей скоростью, обгоняя звук выстрела ☺. В следующем году мы собрались тоже бежать на роликах. Потому что неподготовленному бегуну – как мы – пробежать дистанцию наравне со спортсменами было непросто. Но отдельные личности из нашего коллектива показали неплохой результат!

Хотя главное – не наши персональные результаты, а результат акции. С помощью генерального спонсора Пробега – компании Samsung Electronics, с помощью организатора акции компании Dialla и с помощью всех людей, собравшихся в то утро на Крещатике, было собрано 78000 гривен.

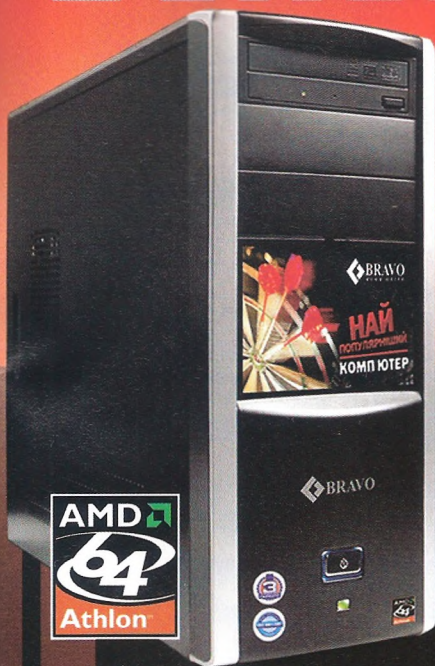
Хорошая акция – веселая и спортивная, как футбольный чемпионат, массовая, как музыкальный фестиваль, и важная и полезная, как... как благотворительная акция, целью которой является помощь детям!

До встречи на киевском Майдане через год!



Взломай

CODE12!



BRAVO
КОМПЬЮТЕРЫ

ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ

В сейфе CODE12:

◀ **ИГРОВОЙ КОМП**
на базе процессора



АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ microlab H500 и A6661

В каждом номере журнала с 7-го по 12-й будет скрыта часть секретного кода. Для того чтобы принять участие в этой обезбашенной акции, просто отправь сообщение на номер 7500 с правильным вариантом ответа на вопрос. В случае правильного ответа ты получишь в ответ ДВЕ правильные цифры 12-тизначного кода, если ответ будет неверен – в ответ придут ложные цифры, которые приведут тебя в тупик.

До конца года тебе необходимо собрать 12-тизначный код, который и станет ключом для участия в розыгрыше суперпризов! Чтобы вскрыть сейф с суперпризом, тебе нужно будет отправить 12-тизначный код после выхода 12-го номера журнала. Но за каждую правильную попытку хакеры будут получать дополнительные призы!

- Каждому 10-му участнику, приславшему правильный ответ – личный счет в гипермаркете контента от **hit*n**
- Каждому 20-му участнику, приславшему правильный ответ – хитовая лицензионная игра от журнала «Шпиль!»*
- Каждому 30-му участнику, приславшему правильный ответ – стартовый пакет DJUICE*

**Сейф будет вскрыт 31 декабря 2006 года
в 23:59:59 по киевскому времени!**

ПЕРВЫЙ ВОПРОС ДЛЯ ВЗЛОМА CODE12:

В этом номере журнала есть изображение, на котором по-русски написано название горного массива. Какого массива?

- Если это «Альпы» – пришли SMS с паролем **c120701**
- Если это «Карпаты» – пришли SMS с паролем **c120702**
- Если это «Кавказ» – пришли SMS с паролем **c120703**
- Если это «Тянь Шань» – пришли SMS с паролем **c120704**
- Если же это «Жень Бынь» – пришли SMS с паролем **c120705**

У випадку помилкового запислення послуга вважатися наданою.
Контакт – провайдер ТОВ «Полігон Інтертейн Україна» www.polygon-ukraine.com.
Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні (044) 502-01-13.

Вік учасників акції від 18 років (тільки для повнолітніх), вартість повідомлення 2,40 грн. у т.ч. ПДВ, без ПФ.
Для абонентів KyivStar, Ace&Base, Dnipro, UMC, Sim Sim, Jeans.
ЗАТ «Український мобільний зв'язок», Ліцензія ДКЗ АА №720189 від 29.12.2004р. ЗАТ «Київстар Дж. Ес. Ем.» Ліцензія ДКЗ №009503 від 12.04.2001р.

Дополнительная информация на сайте журнала «ШПИЛЬ!» www.shpil.com

Наименование AMD, логотип AMD со стрелой, а также наименования AMD в любых сочетаниях являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Наименования прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

*Количество игр и стартовых пакетов ограничено

**Под бесплатным получением приза имеется в виду возможность приобрести его за 1 гривну.

hit*n

microlab

feel different

www.microlab.ua



H500



A6661



мы с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
SAMSUNG
ELECTRONICS

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2005 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2005 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	5	6,0	Да!	5	4,80
Да!	6	6,0	Да!	6	4,80
Да!	7	6,0	Да!	7	4,80
Да!	8	6,0	Да!	8	4,80
Да!	9	7,0	Да!	9	5,0
Да!	10	7,0	Да!	10	5,0
Да!	11	7,0	Да!	11	5,0
Да!	12	7,0	Да!	12	5,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «Need for Speed»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «Прохождения»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «GTA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 6 «Lineage II»				11,0
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

На диске
«ШПИЛЬ!» №7
вы найдете:

Demo

- Sensible Soccer2006
- Champion Sheep Rally
- Earache Extreme Metal Racing

Патчи

- Fallout 2
- Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Heroes of Might and Magic V – русскоязычный патч
- Heroes of Might and Magic V – англоязычный патч

Видеоролики

- Neverwinter Nights II
- Black Buccaneer
- Marvel: Ultimate Alliance
- Warhammer: Mark of Chaos

© 2006
Point Com Ltd



просто
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

Гіпнотичний контраст

Функція **MagicContrast**, якою оснащені монітори Samsung, неймовірно збагачує наше світосприйняття, відтворюючи природні яскраві насичені кольори, розкриваючи всі принади навколишнього світу.

Ця функція якнайкраще виявляє себе в рідкокристалічних моніторах **Samsung 770P** і **Samsung 173P plus**, що підкреслюється надзвичайною швидкістю реакції (6 та 8 мс відповідно) та зручністю користування завдяки підставці **MagicStand**.



МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгірі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua



SyncMaster 770P

SAMSUNG